1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

8 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

BACKGAMMON



ATARI
A Warner Communications Company

CX 2617

Use your Standard Paddle Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Standard Paddle Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Standard Paddle Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.

See Section 3 of your owner's manual for further details.



NOTE: Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

BACKGAMMON

Backgammon, in some version, has been played in various parts of the world for over 5,000 years. It is possibly the oldest war game still being played. It is suggested in early writings that the game was originally designed to train soldiers for combat, as backgammon has all the intricacies of any war game: strategy, position, and timing. It is both a game of skill and luck, which probably accounts for its longevity.

The most ancient possible ancestor to be found so far dates back to the ancient civilization of Sumer. The Egyptian Pharoahs played a similar game. Game boards were found during the excavations of King Tut's tomb that are akin to backgammon. The ancient Greeks and Romans played different forms of the game that were mentioned in many of their writings. A form of backgammon was played in the Middle East long before the Crusades. In fact, it is believed that the Crusaders brought the game back to Britain with them, where it flourished in the eighth and ninth centuries.

The earliest written mention of the name "backgammon" was made in 1645, in a description of a game that is very much like backgammon as it is played today. The rules of today's game were set down by Edmond Hoyle in 1743.

The object of all the variations of the game, from its beginnings to now, is to move your game pieces around the board and **bear them off** before your opponent does.

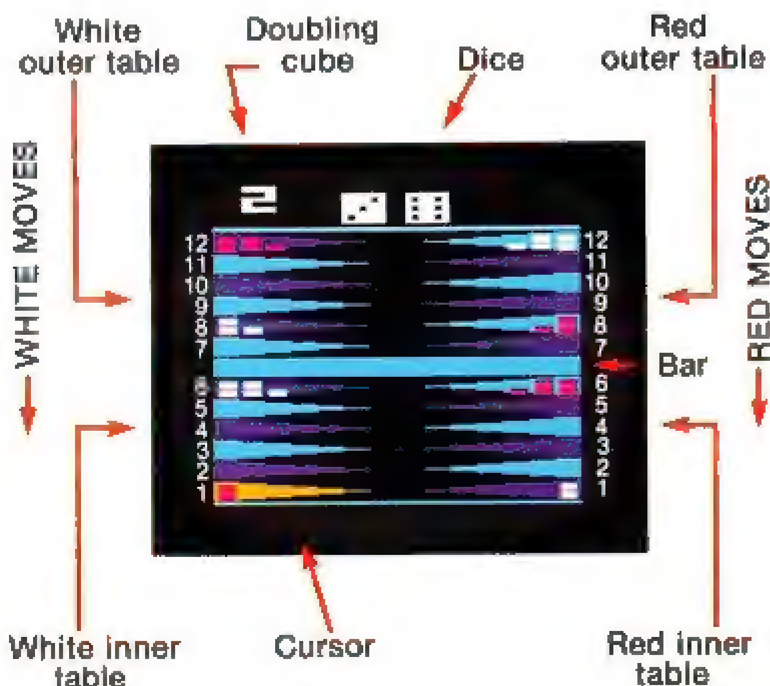
USING THE CONTROLLER

When it is your turn to move your game pieces, a yellow cursor will appear. Turn the knob on the controller until the cursor is on the point from which you wish to move your piece. Press the red controller button; this will "pick up" the piece and you can move it around the board by turning the controller knob. To deposit the piece, press the red controller button again. The computer will not allow you to place a piece on a point that does not correspond to the numbers shown on the dice.

If, after your dice have been rolled, you find that there are no moves open to you, press the red controller button. The dice will roll again for your opponent.

HOW TO PLAY

Cycle through the BACKGAMMON Game Program variations by depressing the **game select** switch on your Video Computer System console. (See the back page for descriptions of each variation.) For "normal play," the **left** and **right difficulty** switches



must be in the **a** position. To begin play, depress the **game reset** switch.

NOTE: Other functions of the **difficulty** switches are explained further on in the text.

THE BOARD

The backgammon "board" is divided into two halves or **tables.** The divider is called the **bar.** The **inner table** is the portion at the bottom of the playfield; the **outer table** is the portion at the top of the playfield.

Each table is also divided into halves. The red player's home or **inner table** is on the lower right side of the playfield; the white player's home or **inner table** is on the lower left side of the playfield. The red player's **outer table** is on the upper right side of the playfield; the white player's **outer table** is on the upper left side of the playfield.

Each player's inner and outer table has six **points.** The point is the area on which you rest your pieces as you move around the board. Each point is numbered for reference, starting in each player's inner table. The white side is numbered 1 to 12, starting at the bottom left of the board; the red side is numbered 1 to 12, starting at the bottom right side of the board.

THE MOVES

The moves are governed by "casting the dice." When beginning, the players each cast one die (done automatically by the computer). The player with the highest number begins first, using the number count on both dice. On the playfield, the die on the left represents the white player, the die on the right represents the red player for the beginning roll. The color of the dice corresponds to which player won the roll and will begin the game. After the initial move, each player rolls and moves alternately.

When the **right difficulty** switch is in the **a** position, the computer will roll the dice for you. When the switch is in the **b** position, you can use your own dice and "dial in" the numbers to the computer. Turn the controller knob, and the number on the left die will change. When you have the number you want to enter, push the red controller button. Then dial in the second number on the right die and push the red controller button. The computer will accept the roll and your moves may be made accordingly.

In one-player games, the computer will play red.

The white player must move his or her pieces counterclockwise around the board, casting off or **bearing off** (removing the pieces from the board) from the white inner table. The red player must move his or her pieces clockwise around the board, bearing off from the red player's inner table.

The pieces are moved across the points according to the numbers on the dice. Each die must be considered individually, but they can be applied to one piece or two pieces. (For example, a roll of **5-3** would allow a player to move one

piece five points and another piece three points, or the player can move one piece five points and then three points.)

When there is only one piece occupying a point it is called a **blot.** A point with no pieces or a blot is said to be **open.** A point with two or more pieces is said to be made or **closed.** Opposing player's pieces may never occupy the same point at the same time.

If a point is closed, an opposing piece cannot move to that point. However, a player may move past a closed point if there is sufficient count on the dice. (If a player has rolled a **5-3** and the five-count point is closed, moving five points and then three points is not allowed. However, moving three points and then five points is permissible.)

Players must use the count on both dice whenever possible. If only one die can be used, it must be the die with the higher count.

If you close six consecutive points anywhere on the board, you have established a **prime.** Your opponent cannot move past the prime until you break it by moving pieces and creating an open point. The explanation contained in "The Bar" will show you why it is good strategy to build a prime on your inner table.

THE BAR

If a player lands on a blot belonging to the opponent, the opponent's blot is **hit,** meaning the piece that occupied that point is removed to the **bar.** Whenever a piece has been hit and placed on the bar, it must reenter the board on the opponent's inner table. (The white player enters on the lower right inner table; the red player enters on the lower left inner table.)

A piece must enter the board only on an open point whose number has been cast on one die. If there is an opposing blot on an entry point, the piece entering hits it and it is removed to the bar. The sum of the dice cannot be used to enter a piece.

Until all pieces on the bar have been entered, a player cannot move any other pieces on the board. If a roll does not permit entry, the turn passes. Pieces may not enter on closed points. If a roll does permit entry, and there are no other pieces on the bar, the remainder of the roll may be used to move other pieces on the board.

A player is said to be **shutout** if all six entry points are occupied, which is why it is good strategy to build a prime on your inner table. Then, if you hit one of your opponent's blots, the piece cannot be entered from the bar until the prime is broken. This allows time to move pieces onto your inner table and to begin bearing them off while your opponent remains stuck on the bar.

DOUBLETS

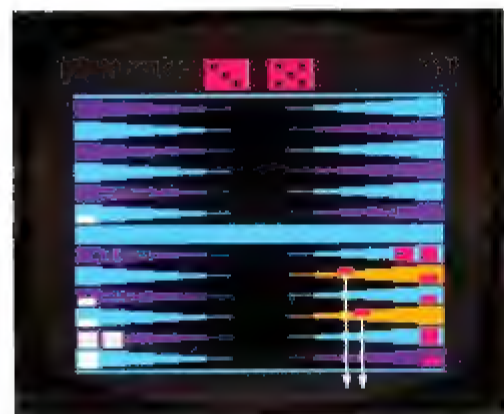
Doublets occur when you roll double numbers (**3-3,** for example). When this occurs a player must move the number shown on one die **four** times. You may move one piece all four moves, or any other

combination of pieces that you choose. If you cannot use all combinations, the dice pass to your opponent.

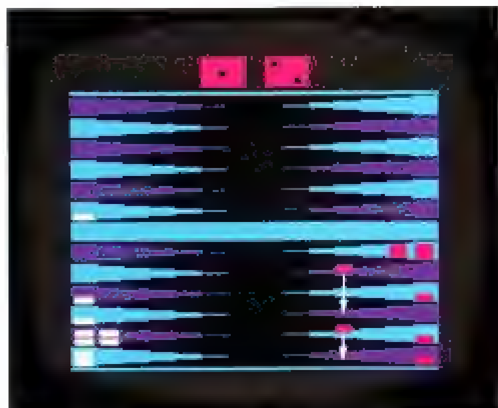
BEARING OFF

As soon as a player has all fifteen pieces on the inner table, **bearing off** begins. This is the object of the game. Once borne off the board, a piece never returns to play. The first player to bear off all pieces is the winner.

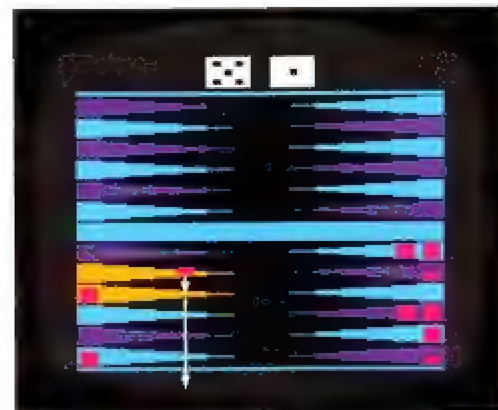
A piece may be borne off when the number of points remaining is the same as the number on the dice. (For example: a roll of **5-3** will bear off a piece from the five-point and the three-point.) If the roll is higher than any occupied points, pieces may be borne off from the highest occupied point. (If a player has 2 pieces each on the three and two-points and a roll of **5-3** is made, both pieces from the three-point may be borne off.)



A player may use all or part of the roll to move pieces within the inner table instead of bearing them off. (With a roll of **1-2**, a player may move a piece from the five-point to the three-point, and a piece from the two-point to the one-point.) Doublets may also be used in this manner.



If your opponent has pieces on your inner table or the bar and you have begun bearing off, it is to your advantage to leave as few blots as possible. Remember that if you take **both** counts on the dice, it does not matter in which order they are taken.



In this diagram you have a blot on your five-point and you roll a **5-1**. If you bear off from the five-point

with the higher number, you will still be leaving blots on the three-point and four-point, since you must use both numbers of the roll (which means your second move will move a piece from the four-point to the three-point). Instead, your best play is to take the piece from the five-point for the 1-count (putting it on the four-point with your other two pieces), and then bear off using the higher number. This way you have not left any blots on your inner table. The point again is that you may play the dice in either order, according to your best moves.

DOUBLING CUBE

Backgammon has enjoyed various degrees of success throughout its history. The game was in ■ decline in the United States during the early 1900's until the introduction of the **doubling cube** in 1920. Until this innovation, the outcome of a game could be decided in the first few rolls of the dice. Play would continue anyway, since with any dice game, there was always the chance of something unusual occuring. But...most of the time, the games became boring.

Backgammon is one of the few gambling games in which one can see what the opponent has at all times. The doubling cube introduced the strategies of "bluffing" and psychological play that are similar to other gambling games. The "game of chance" factor is always present because of the use of dice. A skillful player can lose to a less skillful player because of the luck of the dice, but with the doubling cube added, the more skillful player will not lose as much.

As ■ gambling game, backgammon is played for ■ base "stake," which is agreed upon before beginning play. The doubling cube (represented by the number at the upper left of the playfield) starts at **1**. This means the players are competing for the original stake. Each time the stakes are doubled, this number changes (2, 4, 8, 16, 32, 64)—64 times the original stake is the largest amount possible to wager.

After the player winning the first move has completed his or her turn, the computer will ask the opponent **YESdbl** or **NOdbl**. By turning the controller knob to **YESdbl** and pushing the red controller button, the opponent has offered to double the stakes and the doubling cube will now show **2.**

The first player now has the option of accepting or not accepting the double.

To accept the double, turn the controller knob to **YESacc** and push the red controller button. The dice will then roll for your opponent's turn.

To reject the double, turn the controller knob to **NOacc** and push the red controller button. The game will end at that point. To start a new game, depress the **game reset** button.

When you offer to double the stakes and your opponent accepts the double, he or she then "owns" the doubling cube. It will be up to

your opponent to redouble at a time when it is advantageous to do so.

If your opponent offers to redouble the stakes and you accept, then you "own" the doubling cube and you can again offer to redouble when you think it is to your advantage. The player who "owns" the doubling cube is shown by the color of the number (representing the doubling cube) at the top of the playfield. (If it is red, it belongs to the red player; if it is white, it belongs to the white player.)

In one-player games, if the computer decides to offer a double, it asks only **YESacc** or **NOacc.** If you own the doubling cube and want to double the stakes against the computer, enter **YESdbl** when it appears on the screen. The computer will continue to play if it accepts the double, or quit if it refuses the double.

In both one-player and two-player games, if neither player doubles during the game, the doubling cube will remain green and a **1** will show on the screen. In two-player games, the computer will continue to ask each player in turn if they wish to offer a double.

GAMMON AND BACKGAMMON



If a player has borne off all of his or her pieces and the opponent has not borne off **any,** the game is called a **gammon.** The opponent loses twice the stakes (times whatever is showing on the doubling cube).



If a player has borne off all of his or her pieces and the opponent still has pieces on the bar or in the player's inner table, the game is called a **backgammon.** The opponent loses three times the stakes (times whatever is showing on the doubling cube). A backgammon among skilled players is rare.

It is advisable, if it appears that you are going to be gammoned or backgammoned, to refuse your opponent's double and retire from the game.

SET UP MODE

It has been mentioned that the **left** and **right difficulty** switches must both be in the **a** position for normal game play. To create a "set up mode" in which you can pick up pieces one by one and place them in various positions around the board, slide the **left difficulty** switch to the **b** position.

Use the controller that corresponds to the color of the dice on the screen when operating in the set up mode. This mode allows you to work out specific problems or strategies. As in regular play, the computer will not allow opposing colors to occupy the same point when you are moving pieces around the board.

Slide the **left difficulty** switch back to the **a** position to start or continue normal game play. When the game is returned to normal play, the pieces which correspond to the color and count showing on the dice must be moved, before the computer rolls the dice again.

ILLEGAL MOVE

Normally, the computer will not allow you to make an illegal move. There is a specific situation, however, in which the computer will illegally allow you to move a piece using the count on one die, even though there are no open points that correspond to the count remaining on the other die.

When this situation occurs, the game goes into a temporary state of suspension.



Notice how the white pieces are arranged in the diagram. For the sake of this example, a 3-5 roll occurs for the white player. If the player's first action is to use the three-count by moving a piece from the white twelve-point to the white nine-point, the computer will accept the move even though it was illegal.

Now there are no open points on which the player can move, using the remaining five-count. The computer allowed the first move, and is waiting for the second move, which is not possible.

In this situation, the correct move for the white player would have been to advance a piece from the red twelve-point to the white ten-point (using the three-count), and then from the white ten-point to the white five-point (using the five-count).

If an illegal move such as this one happens during a game, there are

two possible solutions. One is to use the set up mode (**left difficulty switch** in **b** position), return the white pieces to their previous position, and execute the correct move. The other is to depress the **game reset** switch and start a new game.

ACEY DEUCEY

This variation was developed by members of the U.S. Navy. It is similar to some of the game versions played in the Mediterranean area, which suggests that it started in that region. The rules of Acey Deucey may vary from ship to ship and even from player to player. They are not standardized, as are the rules for backgammon.

In the Atari version, all the pieces start out on the bar and can be entered at any time with the roll of the dice. A piece need not be entered from the bar before another piece can be moved, even if that piece was hit and sent to the bar.

The other rules of backgammon apply in terms of moving the pieces around the board, open and closed points, hitting a blot, bearing off, and using the doubling cube.

A roll of 1-2 (acey deucey) allows a player to choose whichever doublets are advantageous, after making the **1-2** move. After moving the doublets, the player is further rewarded with another roll of the dice.

After rolling acey-deucey, turn the controller knob, and "dial in" the



number on the left die, then push the red controller button.

The die on the right will change to match the number on the left die. Push the red controller button again and play your doublets. After the last move on your doublet, the computer will roll the dice again for you and you may make another move.

If, after moving your doublet, you roll another acey-deucey, you can again move the **1-2** and choose another doublet.

The **left difficulty** switch should be in the **a** position when playing acey-deucey.

	BACKGAMMON				ACEY DEUCEY			
Game no.	1	2	3	4	5	6	7	8
Number of players	1	2	1	2	1	2	1	2
Doubling cube								

BACKGAMMON

2 · VERSION FRANÇAISE

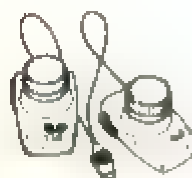
8 JEUX VIDEO

BACKGAMMON

Avec cette cartouche ATARI® Game Program™, utiliser les commandes à molette. S'assurer que leurs câbles sont bien branchés sur les prises de **COMMANDE** situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI.

Pour jouer seul, utiliser la commande à molette branchée sur la prise de **COMMANDE DE GAUCHE**. Tenir la commande de façon que le bouton rouge se trouve en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

Pour plus de détails, se reporter à la section 3 de la notice du Video Computer System.



N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur de pupitre (position **off**) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

BACKGAMMON (JACQUET)

Sous une forme ou sous une autre, le jeu de Backgammon (jacquet ou trictrac) se joue dans diverses parties du monde depuis plus de 5000 ans. C'est peut-être le plus ancien des jeux de stratégie encore joués de nos jours. D'après d'anciens écrits, il semble qu'à l'origine ce jeu ait été destiné à l'entraînement des troupes au combat; compte tenu des qualités de réflexion et de décision qu'il exige, il ne le céde en rien, pour la complexité, aux autres jeux stratégiques. C'est à la fois un jeu d'adresse et de hasard, ce qui explique qu'il soit parvenu jusqu'à nous.

L'ancêtre possible le plus ancien qu'on ait pu lui trouver jusqu'à présent remonte à la civilisation des Sumériens. Les pharaons jouaient à un jeu semblable: durant les fouilles de la tombe de Tout Ankh Amon, on a trouvé des tables de jeu semblables à celles du Backgammon (jacquet). Les Grecs et les Romains connaissaient diverses variantes de ce jeu, et on en trouve trace dans nombre de leurs écrits. Au Moyen-Orient, on y jouait longtemps avant l'époque des Croisades. En fait, on pense que ce sont les croisés qui l'ont rapporté en Angleterre où il s'est répandu aux huitième et neuvième siècles.

La première mention écrite du nom "Backgammon" remonte à

1645; elle figure dans la description d'un jeu très semblable à celui qui se joue de nos jours, dont les règles ont été fixées en 1743 par Edmond Hoyle.

Dans toutes les variantes de ce jeu, depuis ses origines jusqu'à nos jours, l'ojectif des joueurs est toujours d'être le premier à sortir ses dames du jeu en leur en faisant faire le tour.

UTILISATION DE LA COMMANDE

Un curseur jaune apparaît quand le joueur dont c'est le tour doit avancer ses dames. Tourner la molette de la commande pour amener le curseur sur la flèche où se trouve la dame que l'on désire déplacer. Presser le bouton rouge de la commande: la dame se trouve "soulevée"; on la fait se déplacer autour de l'écran en tournant de nouveau la molette.

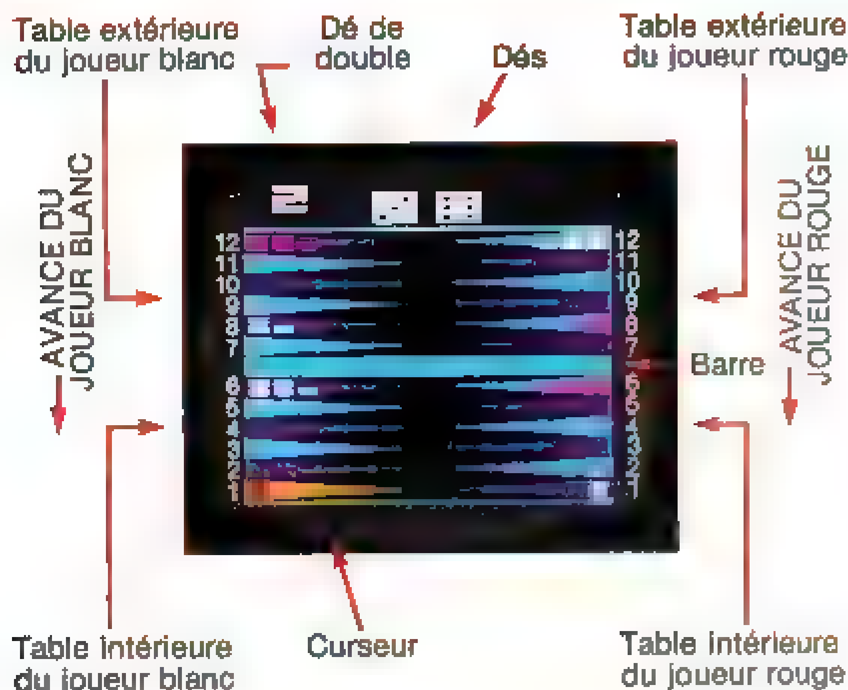
Pour déposer la dame, presser de nouveau le bouton rouge de la commande. L'ordinateur ne permet pas de placer une dame sur une flèche qui ne correspond pas aux chiffres amenés par les dés.

Si les nombres amenés par les dés ne permettent pas au joueur de jouer, il presse le bouton rouge de la commande. L'ordinateur jette alors les dés pour l'autre joueur.

COMMENT JOUER

Pour passer d'une variante du BACKGAMMON Game Program à la suivante, il suffit de presser le **sélecteur de jeu** situé sur le pupitre du Video Computer System. (Les diverses variantes sont décrites en dernière page). Pour une "partie normale", les **sélecteurs de difficulté de droite et de gauche** doivent être en position ■. Pour commencer la partie, presser le bouton de **remise à zéro.**

N.B. Les autres fonctions des **sélecteurs de difficulté** sont expliquées plus loin.



LE TABLIER

Le "tablier" du jeu de Backgammon (jacquet) est formé de deux **tables** séparées par une **barre**. La **table intérieure** se trouve en bas de l'écran, la **table extérieure** en haut.

Chaque table est divisée en deux parties. Le but ou **table intérieure** du joueur rouge se trouve en bas ■ ■ droite de l'écran; le but ou **table intérieure** du joueur blanc se trouve en bas et à gauche de l'écran. La **table extérieure** du joueur rouge se trouve en haut et à droite de l'écran; la **table extérieure** du joueur blanc se trouve en haut et à gauche de l'écran.

Chacune des table intérieure et extérieure de chacun des joueurs comporte six **flèches**. Ces flèches constituent les cases sur lesquelles se déplacent les dames en faisant ■ tour du tablier. Les flèches sont numérotées à partir de la table intérieure de chaque joueur: du côté blanc, de 1 à 12 en partant du bas sur le côté gauche de l'écran; du côté droit, de 1 à 12 en partant du bas du côté droit de l'écran.

LES COUPS

Ce sont les dés qui commandent les coups. Pour commencer, les joueurs jettent chacun un dé (l'ordinateur s'en charge automatiquement). C'est le joueur qui ■ amené le nombre le plus élevé qui joue ■ premier en utilisant les nombres des deux dés. Pour ce premier coup de dés, le dé situé à gauche sur l'écran

est celui du joueur blanc, le dé de droite celui du joueur rouge. La couleur des dés indique lequel des joueurs a gagné le premier coup et doit donc jouer le premier. Après le premier coup, les joueurs jettent les dés et déplacent leurs dames à tour de rôle.

Lorsque le **sélecteur de difficulté de droite** est en position **a**, l'ordinateur se charge de jeter les dés; en position **b**, les joueurs peuvent utiliser leurs propres dés et "composer" les nombres correspondants sur l'ordinateur. Tourner la molette de la commande pour faire varier le nombre du dé de gauche. Lorsqu'on atteint le nombre désiré, presser le bouton rouge de la commande. Composer ensuite le second nombre sur le dé de droite et presser le bouton rouge. L'ordinateur accepte le coup de dés et le joueur peut alors déplacer ses dames.

Quand on joue seul, c'est l'ordinateur qui est le joueur rouge.

Le joueur blanc doit déplacer ses dames autour du tablier dans le sens inverse des aiguilles d'une montre; il **sort** par la table intérieure blanche ("sortir" consiste à ôter les dames du tablier). Le joueur rouge doit déplacer ses dames autour du tablier dans le sens des aiguilles d'une montre; il sort par la table intérieure du joueur rouge.

Les dames se déplacent d'une flèche à une autre suivant les nombres amenés par les dés. Chaque dé est considéré séparément, et les nombres obtenus peuvent servir à déplacer une dame ou deux. (Par exemple, si un joueur amène 5 et 3, il peut avancer une dame de cinq flèches et une autre de trois flèches ou bien il peut avancer une dame d'abord de cinq flèches et ensuite de trois flèches.)

Lorsqu'une flèche est occupée par une seule dame, on dit que cette dame est **découverte**. Une flèche inoccupée ou occupée par une dame découverte est dite **libre**. Une flèche occupée par deux dames ou plus est dite **fermée**. Les dames des adversaires ne doivent jamais se trouver en même temps sur une même flèche.

Lorsqu'une flèche est fermée, une dame adverse ne peut pas venir s'y placer. Toutefois, si le nombre amené par les dés est suffisant, on peut passer par-dessus une flèche fermée. (Si un joueur a amené 5 et 3 et que la cinquième flèche soit fermée, il n'a pas le droit d'avancer de cinq flèches puis de trois flèches; mais il peut avancer d'abord de trois flèches et ensuite de cinq.)

Chaque fois que c'est possible, les joueurs doivent utiliser le nombre de points des deux dés. S'ils ne peuvent utiliser qu'un seul dé, ce doit être celui qui a amené le nombre le plus élevé.

En fermant six flèches consécutives quelconques, on forme un **pont**. Il est impossible à l'adversaire de franchir ce pont aussi longtemps que le joueur qui l'a formé ne le brise pas en déplaçant ses dames et en créant une flèche libre. Les explications

du chapitre sur "La barre" permettront de comprendre pourquoi il est stratégiquement avantageux de construire un pont sur sa table intérieure.

LA BARRE

Lorsqu'un joueur atterrit sur une flèche occupée par une dame découverte de son adversaire, on dit que cette dame est **battue**: elle doit se retirer sur la **barre**. Une dame qui a été battue et placée sur la barre doit rentrer par la table intérieure de son adversaire. (Le joueur blanc entre par la table intérieure droite; le joueur rouge par la table intérieure gauche.)

Une dame ne peut rentrer que sur une flèche ouverte dont le numéro a été amené par l'un des dés. S'il se trouve une dame découverte adverse sur cette flèche, la dame entrante ■ bat et la dame adverse se retire sur la barre. On ne peut pas utiliser le total des dés pour faire entrer une dame.

Aussi longtemps qu'une ou plusieurs de ses dames se trouvent sur la barre, un joueur ne peut déplacer aucune de ses autres dames. Si les nombres amenés par les dés ne lui permettent pas de rentrer, il perd son tour. Les dames ne peuvent pas rentrer sur des flèches fermées. Si un coup de dé amène un nombre qui permet l'entrée d'une dame, et si le joueur n'a aucune autre dame sur la barre, le second nombre amené par les dés peut être utiliseé pour déplacer d'autres dames.

Un joueur est dit **exclu** lorsque les six flèches d'entrée sont fermées: c'est pourquoi il est stratégiquement avantageux de construire un pont sure sa table intérieure. Si l'on bat ensuite une dame adverse, elle est forcée de rester sur la barre aussi longtemps que le pont n'est pas brisé. Cela donne au joueur qui a construit le pont le temps d'avancer ses dames autour du tablier et de commencer à les sortir pendant que son adversaire est bloqué sur la barre.

DOUBLETS

Un **doublet** se produit lorsque les dés amènent un nombre de points identique (3 et 3 par exemple). Le joueur doit alors se déplacer **quatre** fois du nombre de points indiqué par chacun des dés. Il peut déplacer la même dame quatre fois ou adopter toute autre combinatison de son choix. S'il ne peut pas utiliser les quatre déplacements, c'est à son adversaire de jouer.

SORTIE

Dès qu'un joueur ■ amené ses quinze dames sur sa table intérieure, il peut commencer à les **sortir**. La sortie est le but du jeu. Une dame sortie n'est jamais remise en jeu. Le gagnant est le joueur qui a sorti toutes ses dames le premier.

On peut sortir une dame lorsque le nombre de flèches qu'il lui reste à parcourir est le même que le nombre indiqué par les dés. (Exemple: un coup qui amène 5 et 3 permet de sortir une dame de ■ flèche 5 et une autre de la flèche 3). Si le nombre amené est supérieur au numéro des flèche occupées, on peut faire sortir des

dames de la flèche ayant le numéro le plus élevé.

(Si un joueur a deux dames sur chacune de flèches 3 et 2, et s'il amène 5 et 3 sur les dés, il peut sortir les deux dames de la flèche 3.)



Un joueur peut utiliser tout ou partie des points amenés par les dés pour déplacer ses dames sur sa table intérieure au lieu de les faire sortir. (S'il amène 1 et 2, il peut déplacer une dame de la flèche 5 à la flèche 3, et une autre de la flèche 2 à la flèche 1.) Les doublets peuvent également être utilisés de cette manière.



Si des dames adverses se trouvent sur la barre ou sur la table intérieure d'un joueur qui a commencé à sortir, il aura avantage à éviter de laisser des dames découvertes. Ne pas oublier que si l'on utilise les deux nombres amenés par les dés, l'ordre dans lequel on les utilise n'a aucune importance.



Sur ce diagramme, le joueur a une dame découverte sur sa flèche 5 et il vient d'amener 5 et 1. S'il utilise le 5 pour sortir de la flèche 5, il va lui rester des dames découvertes sur les flèches 3 et 4 puisqu'il est obligé d'utiliser les deux nombres amenés par les dés (en d'autres termes, son second déplacement amènera une dame de la flèche 4 à la flèche 3). Il fera donc mieux d'utiliser le 1 pour amenar sa dame de la flèche 5 à la flèche 4 (où se trouvent deux autres dames) et d'utiliser ensuite le 5 pour sortir. De cette façon, il ne laisse aucune dame découverte sur sa table intérieure. Répétons-le: le joueur peut jouer les nombres amenés par les dés dans l'ordre qui lui paraît le plus avantageux.

DÉ DE DOUBLE

Au cours de son histoire, le Backgammon (jacquet ou trictrac) a connu de nombreuses vicissitudes. Aux États-Unis au début de siècle, ce jeu était en perte de vitesse; mais en 1920 le dé de double fut introduit. Jusque là, les premiers coups de dés décidaient du résultat d'une partie. On finissait la partie quand même étant donné que, comme dans tous les jeux de hasard, il pouvait toujours arriver quelque chose d'extraordinaire. Mais le plus souvent on s'ennuyait ferme.

Le Backgammon est l'un des rares jeux d'argent où l'on sait toujours où en est l'adversaire. Le dé de double permet une stratégie de "bluff" et de jeu psychologique semblable à celle des autres jeux d'argent. Le facteur "hasard" est toujours présent puisqu'on se sert de dés. Un joueur habile peut perdre contre un joueur moins habile mais plus chanceux; toutefois, grâce au dé de double, le joueur habile perdra moins.

En tant que jeu d'argent, le Backgammon se joue avec un "enjeu" de base déterminé d'un commun accord avant le début de la partie. Le dé de double (représenté par le nombre affiché en haut et à gauche de l'écran) commence à 1: les joueurs se disputent alors l'enjeu initial. Chaque fois que l'on double les enjeux, ce nombre est doublé (2, 4, 8, 16, 32, 64) - l'enjeu maximal est de 64 fois l'enjeu initial.

Lorsque le joueur qui a gagné de jouer le premier a terminé son coup, l'ordinateur demande à l'autre joueur: **YESdbl** (OUI pour doubler) ou **NOdbl** (NON pour doubler). En mettant le bouton de commande sur **YESdbl** et en poussant le bouton rouge de la commande, le second joueur offre de doubler les enjeux; le dé de double affiche alors le nombre **2**.

Le premier joueur peut alors accepter ou refuser de doubler les enjeux.

S'il accepte, il amène le bouton de commande en position **YESacc** (OUI accepté) et presse le bouton rouge de la commande. Le coup de dés suivant est pour son adversaire.

S'il refuse, il amène le bouton de commande en position **NOacc** (NON accepté) et presse le bouton rouge de la commande. La partie est alors terminée. Pour commencer une nouvelle partie, presser le bouton de **remise à zéro**.

Si un joueur offre de doubler les enjeux et si son adversaire accepte, c'est alors l'adversaire qui "possède" le dé de double. C'est à lui qu'il appartiendra de redoubler les enjeux lorsqu'il le jugera bon.

Chaque fois qu'un joueur offre de doubler les enjeux et que l'autre joueur accepte, le dé de double devient la "propriété" du joueur qui a accepté; à son tour, il pourra offrir de doubler les enjeux lorsqu'il le jugera bon. La couleur du dé de double, représenté par le nombre affiché en haut de l'écran, indique à quel joueur il "appartient". (Si le nombre est rouge, le dé appartient au joueur rouge; s'il est blanc, au joueur blanc.)

Si l'on joue seul, l'ordinateur ne demande que **YESacc** (OUI accepté) ou **NOacc** (NON accepté) lorsqu'il décide d'offrir de doubler les enjeux. Si le joueur unique possède le dé de double et désire doubler les enjeux contre l'ordinateur, il doit entrer **YESdbl** quand la question apparaît sur l'écran. L'ordinateur continuera à jouer s'il accepte; s'il refuse, il abandonnera la partie.

Dans les parties à un joueur aussi bien qu'à deux joueurs, si aucun des adversaires n'a doublé les enjeux pendant la partie, le dé de double reste vert et un **1** reste affiché sur l'écran. Dans les parties à deux joueurs, l'ordinateur demande toujours à chaque joueur à tour de rôle s'il désire offrir de doubler les enjeux.

GAMMON ET BACKGAMMON



Si un joueur a sorti toutes ses dames et que son adversaire n'en ait sorti aucune, la parties se termine par un "gammon" (une "bredouille"): le perdant perd le double des enjeux (multipliés par le nombre indiqué par le dé de double).



Si un joueur a sorti toutes ses dames et que son adversaire ait encore des dames sur la barre ou sur la table intérieure du joueur, la partie se termine par un "backgammon": le perdant perd le triple des enjeux (multipliés par le nombre indiqué par le dé de double). Entre joueurs expérimentés, un backgammon est rare.

S'il semble qu'on doive perdre la partie par un gammon ou un backgammon, il est recommandé de refuser toute offre de doubler les enjeux et d'abandonner la partie.

MODE DE COMPOSITION

Comme indiqué plus haut, les **sélecteurs de difficulté de gauche et de droite** doivent se trouver en position **a** pour une partie normale. Pour se mettre en "mode de composition", c'est-à-dire pour pouvoir prendre les dames une par une et les disposer comme on l'entend autour du tablier, il suffit de mettre le **sélecteur de difficulté de gauche** en position **b**.

Dans ce mode, utiliser la commande dont la couleur correspond à celle des dés sur l'écran. Ce mode permet d'étudier des problèmes ou des stratégies spécifiques. Comme dans une partie normale, l'ordinateur interdit la présence de dames de couleurs opposées sur la même flèche pendant qu'on avance les dames autour du tablier.

Pour continuer la partie ou pour commencer à jouer en conditions normales de jeu, remettre le **sélecteur de difficulté de gauche** en position a. Après avoir remis le jeu en conditions de jeu normales, les dames de la couleur des dés affichés sur l'écran doivent être déplacées du nombre de flèches indiqué par les dés avant que l'ordinateur puisse jeter les dés de nouveau.

COUP ILLÉGAL

Normalement, l'ordinateur ne permet pas les coups illégaux. Il existe toutefois un cas particulier dans lequel l'ordinateur permet au joueur (bien que ce soit illégal) d'avancer une dame du nombre de flèches indiqué par un dé alors qu'il n'existe aucune flèches libre permettant un déplacement correspondant au chiffre de l'autre dé.

Quand ce cas se présente, la partie se trouve temporairement suspendue.

Observe la disposition des dames blanches sur le diagramme. Supposons que le joueur blanc amène, par exemple, 3 et 5. Si le joueur commence par utiliser le 3 pour avancer une dame de la flèche blanche 12 à la flèche blanche 9, l'ordinateur accepte ce déplacement bien qu'il soit illégal.



Or, il n'existe aucune flèche libre qui permettrait au joueur d'utiliser le 5. L'ordinateur a permis le premier coup et il attend le second qui est impossible.

Dans ce cas particulier, le joueur blanc aurait dû avancer une dame d'abord de la flèche rouge 12 à la flèche blanche 10 (en utilisant le 3), et ensuite de la flèche blanche 10 à la flèche blanche 5 (en utilisant le 5).

Si un coup illégal tel que celui-ci est joué en cours de partie, il existe deux solutions possibles. On peut utiliser le mode de composition (**sélecteur de difficulté de gauche** en position b) pour ramener les dames blanches à leur position antérieure et effectuer le déplacement correct. Ou bien, on peut presser le bouton de **remise à zéro** et commencer une nouvelle partie.

ACEY DEUCEY

Il s'agit de la variante qui se joue dans la marine de guerre américaine. Elle ressemble à certaines variantes méditerranéennes du jeu; il est donc possible qu'elle en soit issue. Les règles du jeu d'Acey Deucy varient souvent d'un navire ou même d'un joueur à l'autre. Elles n'ont pas été normalisées comme celles du Backgammon.

Dans la version Atari, toutes les dames partent de la barre et peuvent entrer [redacted] tout moment sur un coup de dé. On peut avancer une dame sans avoir d'abord à faire entrer la ou les dames qui se trouvent sur la barre (même s'il s'agit de dames qui ont été battues et envoyées sur la barre).

Pour le reste (avance des dames, flèches libres et fermées, dames découvertes [redacted] battues, sortie, utilisation du dé de double), les règles sont les mêmes qu'au Backgammon.

Si un joueur amène 1 et 2 ("acey-deucy"), il peut choisir le doublet qui lui est le plus avantageux après avoir effectué les déplacements correspondant au 1 et au 2. Après avoir joué son doublet, il a encore droit [redacted] un coup de dés supplémentaire.

Lorsqu'un joueur amène 1 et 2 ("acey-deucy"), il doit tourner le



bouton de commande et "composer" [redacted] nombre choisi sur le dé de gauche, puis presser le bouton rouge de [redacted] commande.

Le dé de droite amène alors automatiquement le même nombre que [redacted] dé de gauche. Le joueur presse de nouveau [redacted] bouton rouge de la commande et joue le doublet. Après le dernier déplacement du doublet, l'ordinateur jette de nouveau les dés pour le même joueur qui joue donc encore un coup.

Si, après avoir joué son doublet, le joueur amène encore une fois 1 et 2, il peut, après avoir joué [redacted] 1 et [redacted] 2, choisir un autre doublet.

Pour jouer [redacted] "acey-deucey", mettre le **sélecteur de difficulté de gauche** en position [redacted].

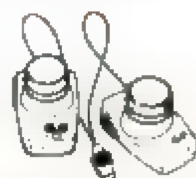
	BACKGAMMON				ACEY DEUCEY			
Numéro du jeu	1	2	3	4	5	6	7	8
Nombre de joueurs	1	2	1	2	1	2	1	2
Dé de double	[illegible]				[illegible]			

BACKGAMMON

8 TELE-SPIELE

BACKGAMMON

Mit diesem ATARI® Game Program™ cartridge, benützen Sie einen Satz der Standard Drehknopfsteuerung (Schlägerbildaufdruck). Überzengen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der linken (LEFT) und rechten **(RIGHT) STEUERUNGS**-Buchse an der Rückwand Ihres ATARI Video Computer System™ game steckt. Halten Sie die Drehknopfsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernschbildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie unter Abschnitt 3 der Spielanleitung.



HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI® Game Program™ den Konsolenschalter (power) stets **AUS** (off). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer System™ wird verlängert.

BACKGAMMON

Backgammon (Puffspiel oder Tricktrack) wird seit über 5000 Jahren in vielen Teilen der Erde gespielt. Möglicherweise ist es das älteste, heute noch gespielte Kriegsspiel. Aus frühen Überlieferungen geht hervor, daß das Spiel ursprünglich entworfen wurde, um Krieger für den Kampf auszubilden, da es alle Verwickelungen der Kriegs-Spiele enthält: Strategie, Stellung, Planung. Das Spiel erfordert gleichermaßen Taktik und Glück—vielleicht der Grund, warum es sich so lange Zeit erhalten hat.

Die bis heute ältesten, wahrscheinlichen Spuren führen zurück bis zu den Sumerern. Die ägyptischen Pharaone spielten ein ähnliches Spiel. Bei den Ausgrabungen des Grabes Tutanchamuns entdeckte man Spielbretter ähnlich dem des Backgammon. Aus ihren Schriften ist zu entnehmen, daß die alten Griechen und Römer verschiedene Arten dieses Spieles spielten. Eine Form von Backgammon war im mittleren Osten lange vor den Kreuzzügen bekannt. Und es wird tatsächlich angenommen, daß die Kreuzfahrer das Spiel nach England brachten, wo es im 18. und 19. Jahrhundert florierte.

Die früheste schriftlich überlieferte Erwähnung des Wortes "Backgammon" ist in einer Spielbeschreibung von 1645 zu finden; sie gleicht der des heutigen Spieles in vieler Hinsicht. Die Regeln für das moderne Spiel wurden 1743 von Edmond Hoyle aufgesetzt.

Das Ziel aller Spielvariationen, von den Anfängen bis jetzt, besteht darin, die Spielsteine auf dem Brett zu bewegen, und sie als **erster aus dem Spiel zu bringen.**

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Um anzuzeigen, daß Sie an der Reihe sind, einen Stein zu bewegen, erscheint eine gelbe **Positionsanzeige**. Drehen Sie den Knopf der Steuerung so lange, bis die Positionsanzeige an dem Punkt steht, von dem Sie einen Stein fahren wollen. Drücken Sie den roten Knopf; dadurch wird der Stein "hochgehoben," und kann weiter befördert werden, indem Sie den Steuerungsdrehknopf drehen.

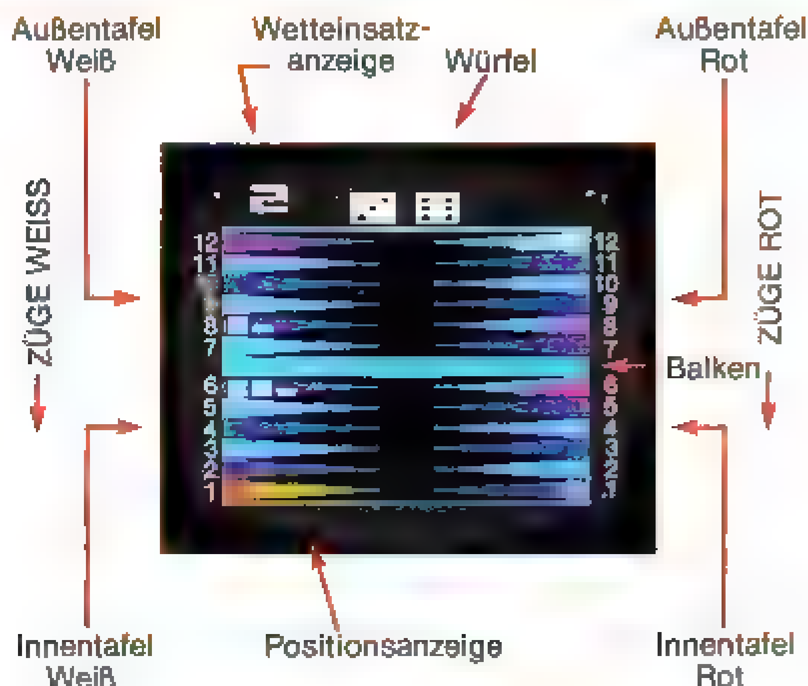
Um den Stein abzusetzen, drücken Sie wieder den roten Knopf. Der Computer verhindert, daß der Stein an einem Punkt abgesetzt wird, der nicht mit den Augen des Würfels übereinstimmt.

Können Sie, nachdem Sie gewürfelt haben, keinen Zug machen, drücken Sie den roten Knopf. Der Würfel rollt noch einmal, für Ihren Gegner.

SO WIRD GESPIELT

Wählen Sie aus den BACKGAMMON Game Program™ Variationen, indem Sie den **Spielwahlschalter (game select)** an der Video Computer System™-Konsole drücken. (Beschreibungen der einzelnen Variationen finden Sie auf der letzten Seite.) Für "normales Spiel" müssen sich der **linke (left)** und **rechte (right) Schwierigkeitsschalter (difficulty)** in der a-Stellung befinden. Um das Spiel zu beginnen, drücken Sie den **Spielrücksetzschalter (game reset)**.

HINWEIS: Weitere Funktionen der **Schwierigkeitsschalter** werden später im Text behandelt.



DAS SPIELBRETT

Das Backgammon-"Brett" ist in zwei Hälften, oder **Tafeln** aufgeteilt. Die Trennungslinie wird als **Balken** bezeichnet. Die **Innentafel** ist der untere Teil, die **Außentafel** der obere Teil des Bretts.

Jede Tafel ist wiederum in Hälften aufgeteilt. Die Standbasis bzw. die **Innentafel** des roten Spielers befindet sich am Spielfeld rechts unten; die Standbasis bzw. **Innentafel** des weißen Spielers befindet sich links unten am Spielfeld. Die **Außentafel** des roten Spielers ist im Spielfeld rechts oben, die **Außentafel** des weißen Spielers ist links oben.

Die Innen- und Außentafeln beider Spieler bestehen aus sechs **Zackenfeldern**. Die Zacken sind jene Felder, auf die Sie Ihre Steine setzen, während Sie ziehen. Zur Übersicht ist jede Zacke mit einer Zahl versehen, augefangen an der Innentafel des jeweiligen Spielers. Die weiße Seite ist von 1-12 numeriert, angefangen links unten am Brett; die rote Seite ist von 1-12 numeriert, angefangen rechts unten am Brett.

ZÜGE

Die Züge werden durch den Würfel bestimmt. Zu Beginn des Spieles würfelt jeder Spieler (automatisch ausgeführt durch den Computer). Der Spieler mit der höchsten Augenzahl fängt mit der Augenzahl beider Würfel an. Auf dem Spielfeld gilt für den Eröffnungswurf der linke Würfel für den weißen, der rechte würfel für den

roten Spieler. Der Würfel und der Spieler mit der höchsten Augenzahl—der anfängl—sind farbenfleich. Nach dem unsprünglichen Wurf würlein und ziehen die Spieler abwechselnd.

Befindet sich der **rechte Schwierigkeits-(difficulty-) schalter** in der **a**-Stellung, würfelt der Computer für Sie. Befindet sich der Schalter in der **b**-Stellung, würfeln Sie selbst und geben dem Computer die Zahlen ein. Die Zahl auf dem linken Würfel ändert sich, wenn Sie den Drehknopf drehen. Sind Sie bei der Zahl, die Sie einzugeben wünschen, angelangt, drücken Sie den roten Knopf. Danach geben Sie die zweite Zahl, vom rechten Würfel, ein, und drücken den roten Knopf. Der Computer nimmt den Wurf auf, und Ihre Züge können entsprechend ausgeführt werden.

In Spielen für einen Spieler übernimmt der Computer rot.

Der weiße Spieler muß seine Steine auf dem Brett gegen die Uhrzeigerrichtung bewegen, und sie von der weißen Innentafel ab- oder **zurückziehen** (Steine vom Brett bringen). Der rote Spieler bewegt seine Steine in der Uhrzeigerrichtung und zieht von der roten Innentafel ab.

Die Steine werden entsprechend der gewürfelten Augenzahl über die Zackenfelder gebracht. Jeder Würfel wird einzeln betrachtet, kann jedoch für einen oder zwei Steine angewandt werden. (Hat ein Spieler beispielwiese **5-3** gewürfelt, so kann er mit einem Stein fünf, und mit einem anderen drei Punkte, oder mit einem Stein fünf und dann drei Punkte ziehen.)

Ein nur mit einem Stein besetztes Zackenfeld bezeichnet man als **Einzelposten.** Ein Zackenfeld ohne Stein, oder einen Einzelposten, bezeichnet man als **offen.** Ein Zackenfeld mit zwei oder mehr Steinen ist mehrfach besetzt oder **abgeriegelt.** Gegnerische Stein dürfen auf einem Zackenfeld nie gleichzeitig sitzen.

Ist ein Punkt abgeriegelt, kann ein gegnerischer Stein nicht auf dieses Feld fahren. Jedoch kann ein Spieler an einem abgeriegelten Feld vorbeiziehen, sofern die Würfelzahl ausreicht. (Hat ein Spieler **5-3** gewürfelt, und das Fünfer-Feld ist abgeriegelt, ist es nicht erlaubt, fünf und dann drei Punkte zu ziehen. Es können jedoch drei, und dann fünf Augen gefahren werden.)

Wann immer möglich, müssen die Spieler die Augenzahl beider Würfel anwenden. Kann nur ein Würfel benützt werden, muß es der Würfel mit der höheren Augenzahl sein.

Riegeln Sie auf dem Brett irgendwo sechs aufeinanderfolgende Zackenfelder ab, haben Sie eine **Mauer** erzielt. Ihr Gegner kann die Mauer nicht passieren, bis Sie sie aufbrechen, indem Sie ziehen, und ein offenses Feld schaffen. Die Beschreibunge, die Sie unter "Der Balken" finden, weisen darauf hin, weshalb das Erbauen einer Mauer an der Innentafel als vorteilhafte Strategie zu betrachten ist.

DER BALKEN

Landet der Spieler auf einem gegnerischen Einzelposten, wird dieser **getroffen**, d.h., der auf diesem Punkt sitzende Stein wird entfernt und zum **Balken** gebracht. Jedesmal, wenn ein getroffener Stein auf den Balken gesetzt wurde, muß er an der gegnerischen Innentafel wieder ins Spielfeld eintreten. (Der weiße Spieler tritt an der unteren rechten Innentafel ein; der rote Spieler tritt an der unteren linken Innentafel ein.)

Ein Stein darf nur an einem offenen Feld, dessen Zahl gleich der Angenzahl auf einem Würfel ist, eintreten. Befindet sich an einem Eintrittsfeld ein gegnerischer Einzelposten, trifft ihn der eintretende Stein, und er wird zum Balken zurückversetzt. Die Summe der Augen auf den Würfeln kann zum Eintritt eines Steines nicht angewendet werden.

Solange nicht alle Steine vom Balken weg im Spielfeld sind, kann ein Spieler mit keinem anderen Stein auf dem Brett einen Zug ausführen. Ist die gewürfelte Angenzahl für den Eintritt nicht ausreichend, wird die Runde übergangen. Steine dürfen an abgeriegelten Zackenfeldern nicht eintreten. Ist die gewürfelte Angenzahl für einen Eintritt ausreichend, und es befinden sich keine Steine mehr auf dem Balken, kann die übrige Angenzahl dazu benützt werden, un mit anderen Steinen auf dem Brett zu ziehen.

Sind alle sechs Eingänge besetzt, ist der Spieler **ausgeschlossen**; aus diesem Grund ist es von Vorteil, auf der Innentafel eine Mauer zu bauen. Treffen Sie dann auf einen gegnerischen Einzelposten, kann der Stein nicht vom Balken eintreten, bevor die Mauer aufgebrochen ist. Dadurch wird Zeit gewonnen, um die Steine auf die Innentafel zu bringen, und sie abzuziehen, während der Gegner auf dem Balken festsitzt.

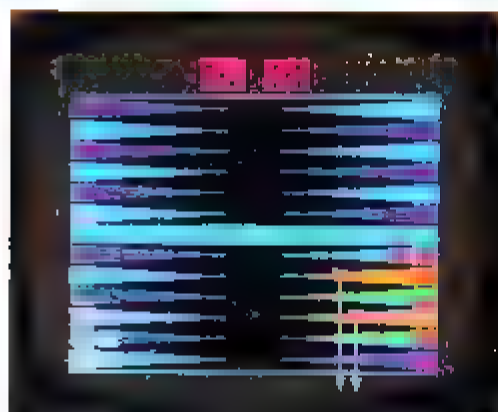
PASCH

Pasch ist ein Wurf mit gleicher Angenzahl auf beiden Würfeln (zum Beispiel 3-3). Hat ein Spieler Pasch, zieht er **vier** mal die Angenzahl auf einem Würfel. Sie können einen Stein vier mal ziehen lassen, oder eine andere, von Ihnen gewünschte Steinekombination. Sind Sie nicht in der Lage, alle Kombinationen anzuwenden, gehen die Würfel an Ihren Gegner.

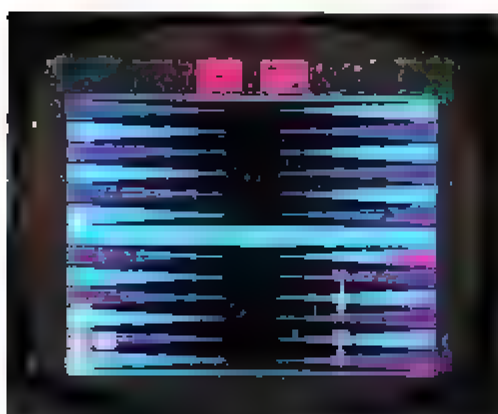
ABZIEHEN

Sobald ein Spieler alle fünfzehn Steine auf der Innentafel hat, beginnt das **Abziehen**. Es ist das Ziel dieses Spieles. Ist ein Stein einmal außerhalb des Spielbretts, kann er nie mehr ins Spiel gebracht werden. Der Spieler, der als erster alle Steine außerhalb des Spielfeldes hat, ist Sieger.

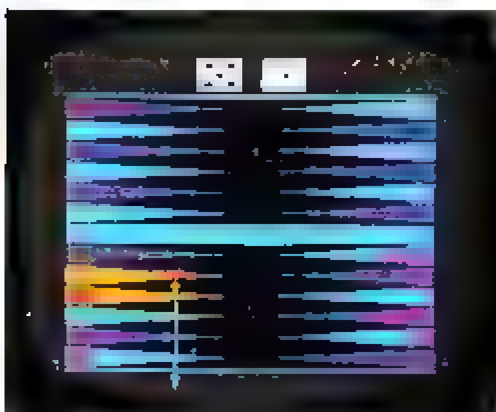
Ein Stein kann abgezogen werden, wenn die Restpunktezahl die gleiche ist, wie die Angenzahl auf dem Würfel. (Beispiel: ein Wurf 5-3 kann einen Stein vom Fünfer- und Dreierfeld abziehen lassen.) Ist der Wurf höher als irgendein besetztes Feld, können Steine vom höchsten, besetzten Feld abgezogen werden. (Hat ein Spieler je 2 Steine auf dem Dreier- und auf dem Zweierfeld, und würfelt **5-3**, können beide Steine vom Dreierfeld abgezogen werden.)



Der Spieler kann die gesamte, oder einen Teil der gewürfelten Augenzahl dazu verwenden, Steine innerhalb der Innentafel zu bewegen, anstatt sie abzuziehen. (Mit einen **1-2** Wurf kann der Spieler einen Stein vom Fünferfelkd zum Dreierfeld, und einen Stein vom Zweierfeld zum Einserfeld fahren.) Pasch kann in gleicher Weise angewendet werden.



Hat Ihr Gegner auf Ihrer Innentafel oder dem Balken Steine, und Sie haben damit begonnen, abzuziehen, ist es ratsam, so wenige Einzelposten wie möglich zu hinterlassen. Und, wie Sie ja wissen, ist es unwichtig, in welcher Reihenfolge Sie diese benützen, wenn Sie die Angenzahl **beider** Würfel einsetzen.



Auf obigem Diagramm befindet sich auf dem Fünferfeld ein Einzelposten, und Sie haben **5-1** gewürfelt. Wenn Sie nun vom Fünferfeld mit der höheren Zahl abziehen, hinterlassen Sie trotzdem noch Einzelposten auf dem Dreier- und Viererfeld, da Sie die Augen beider Würfel benützen müssen (was heißt, daß Sie mit Ihrem zweiten Zug einen Stein vom Vierer-auf das Dreierfeld fahren). Somit wäre Ihr bester Zug, wenn Sie den Stein vom Fünferfeld für die Eins nehmen (und ihn mit Ihren anderen zwei Steinen auf das Viererfeld setzen), und dann mit der höheren Zahl abziehen Auf diese Weise bleiben Ihnen in der Innentafel keine Einzelposten übrig. Also noch einmal: Sie können Ihre Würfel in vertauschter Reihenfolge einsetzen, je nachdem, was sich als bester Zug erweist.

EINSATZVERDOPPLUNG

Während seiner Geschichte durchlief das Backgammon-Spiel verschiedene Phasen der Beliebtheit. Am Anfang des 19. Jahrhunderts war das Spiel in den USA weniger populär, bis 1920 die **Wetteinsatzverdopplung** eingeführt wurde. Bis zu dieser Neuerung fiel die Spielentscheidung bereits während der ersten Würfelrunden. Das Spiel wurde trotzdem fortgesetzt, denn, wie bei allen Würfelspielen, hätte sich ja durchaus etwas Ungewöhnliches ereignen können. Aber...die meiste Zeit war das Spiel langweilig.

Backgammon ist eines der wenigen Glücksspiele, bei denen jederzeit zu sehen ist, was der Gegner hat. Durch das Wetten wurde Bluffen ermöglicht, und psychologisches Spiel ähnlich wie bei anderen Glücksspielen. Der Glücksfaktor spielt durch die Würfel eine ständige Rolle. Ein geschickter Spieler kann durch einen Würfelglückszufall gegen einen weniger geschickten Spieler verlieren, doch durch Wetten verliert ein geschickter Spieler nicht ganz so hoch.

Backgammon kann also Glücksspiel gespielt werden, mit einem Grundeinsatz, auf den sich beide Spieler einigen. Der Wetteinsatz (als Zahl im Bildschirm oben links eingeblendet) fängt mit **1** an. Das bedeutet, daß die Spieler um den Grundeinsatz spielen. Jedesmal, wenn sich der Einsatz verdoppelt, ändert sich die Zahl (2, 4, 8, 16, 32, 64)—wobei der Grundeinsatz mal 64 den höhstmöglichsten Einsatzbetrag darstellt.

Nachdem der Spieler, der den ersten Wurf gewonnen hat, an der Reihe war, fragt der Computer den Gegner **YESdbl** oder **NOdbl** (Verdoppeln ja, oder verdoppeln nein). Indem der Gegner den Drehknopf auf **YESdbl** dreht, und den roten Knopf drückt, hat er sich entschieden, den Einsatz zu verdoppeln, und die Wetteinsatzanzeige blendet eine eine **2** ein.

Dem ersten Spieler steht nun frei, die Verdopplung anzunehmen, oder abzulehnen.

Um anzunehmen, dreht er den Drehknopf auf **YESacc** (ja akzeptiere) und drückt den roten Knopf. Daraufhin ist der Gegner mit würfeln dran.

Um die Verdopplung abzulehnen, drehen Sie den Drehknopf auf **NOacc** (nein, akzeptiere nicht) und drücken den roten Knopf. Das Spiel endet hiermit. Um ein neues Spiel zu beginnen, drücken Sie den **game reset** Schalter.

Verdoppeln Sie den Einsatz, und Ihr Gegner akzeptiert, so fällt ihm die Wettoption zu. Nun liegt es bei Ihrem Gegner, die Verdopplung wiederum zu verdopplen, sobald es sich für ihn von Vorteil erweist.

Hat Ihr Gegner zum zweiten Mal verdoppelt, und Sie akzeptieren, fällt wieder Ihnen die Wettoption zu; nun sind Sie an der Reihe, wiederum zu verdoppeln, sobald es sich für Sie von Vorteil erweist. Der Spieler, der mit der Wetterhöhung an der Reihe ist, wird durch die Farbe der Zahl oben am Spielfeld identifizkiert. (Ist sie rot, ist es der rote; ist sie weiß, ist es der weiße Spieler.)

Bei Spielen für einen Spieler fragt der Computer, sofern er sich dazu entschlossen hat, zu verdoppeln, nur **YESacc** oder **NOacc**. Sind Sie mit Einsatzverdopplung an der Reihe, und wünschen dem Computer gegenüber den Einsatz zu verdoppeln, geben Sie **YESdbl** ein, sobald es am Bildschirm erscheint. Akzeptiert der Computer, fährt er fort, zu spielen; lehnt er ab, hört er auf.

Wird bei Spielen für einen oder für zwei Spieler von keinem der Spieler während des Spiels der Einsatz verdoppelt, bleibt die Einsatzanzeige grün, und eine 1 erscheint am Bildschirm. Bei Spielen für zwei Spieler wird der Computer die Spieler wechselseitig befragen, ob sie zu verdoppeln wünschen.

GAMMON UND BACKGAMMON



Hat ein Spieler all seine Steine außerhalb des Brettes gebracht, und der Gegner **keine**, wird das Spiel **Gammon** gennant. Der Gegner verliert den Einsatz in doppelter Höhe (mal der Zahl der Wetteinsatzanzeige).



Hat ein Spieler alle seine Steine außerhalb des Bretts gebracht, und der Gegner hat noch Steine auf dem Balken oder in der anderen Innentafel, wird dieses Spiel als BACKGAMMON bezeichnet. Der Gegner verliert den Einsatz in dreifacher Höhe (mal der momentanen Zahl der Einsatzanzeige). Unter erfahrenen Spielern ist es schwierig, Backgammon zu erzielen.

Hat es den Anschein, daß Sie entweder Gammon oder Backgammon erzielen, ist es ratsam, eine Erhöhung des Einsatzes abzulehnen, und das Spiel.

AUFSTELLEN

Wie bereits erwähnt, müssen sich der **RECHTE (right)** und **LINKE (left) Schwierigkeitsschalter** für das normale Spiel in der **a**-Stellung befinden. Um die Aufstellposition zu erlangen, in der Steine hochgenommen und auf dem Spielfeld hin und her geschoben werden können, bringen Sie den **linken Schwierigkeitsschalter** in die **b**-Stellung.

Spielen Sie in der Aufstell-Stellung, benützen Sie die Steuerung, die mit der auf dem Bildschirm erscheinenden Würfelfarbe übereinstimmt. In dieser Stellung lassen sich spezielle Probleme und Strategien ausarbeiten. Wie beim normalen Spiel verhindert der Computer auch hier, daß verschiedenfarbige Steine dasselbe Zackenfeld besetzen.

Bringen Sie den **linken Schwierigkeitsschalter** in die **a**-Stellung zurück, um das normale Spiel zu beginnen oder fortzusetzen. Wenn zum normalen Spiel zurückgekehrt wird, muß mit den Steinen, die mit der Farbe und der Augenzahl des Würfels übereinstimmen, gezogen werden, bevor der Computer wieder würfelt.

UNERLAUBTER ZUG

Normalerweise läßt der Computer einen unerlaubten Zug nicht zu. In einer ganz bestimmten Situation jedoch gestattet der Computer unerlaubterweise, daß mit einem Stein entsprechend der Augenzahl nur eines Würfels gezogen wird, obwohl keine, der Augenzahl des andern Würfels entsprechenden offenen Felder vorhanden sind.

Tritt diese Situation ein erfährt das Spiel einen einstweiligen Aufschub.

Bitte beachten Sie die Anordnung der weißen Steine auf dem Diagramm. Bei diesem Beispiel hat der weiße Spieler 3-5 gewürfelt. Besteht der Zug des Spielers nun darin, daß er die 3 dazu benützt, vom weißen Zwölferfeld auf das



weiße Neunerfeld zu fahren, akzeptiert der Computer diesen Zug, obgleich er unerlaubt war.

Es existieren nun keine weiteren offenen Felder, auf die der Spieler mit der Fünf des anderen Würfels fahren könnte. Der Computer hat den ersten Zug erlaubt, und wartet jetzt auf den zweiten, der nicht durchführbar ist.

Der richtige Zug des Spielers wäre in diesem Falle gewesen, einen Stein vom roten Zwölferfeld zum weißen Zehnerfeld (mit der Drei) zu fahren, und danach vom weißen Zehnerfeld zum weißen Fünferfeld (mit der Fünf).

Findet einer dieser unerlaubten Züge statt, bieten sich zwei Möglichkeiten. Die eine besteht im Einsetzen der Aufstell-Position (**left difficulty-Schalter** in der **b**-Stellung), also dem Zurückführen der weißen Steine auf ihre vorherige Stellung, und dem Ausführen des richtigen Zuges. Die zweite wäre, den **game reset** Schalter zu drücken, und das Spiel neu zu beginnen.

ACEY DEUCEY

Diese Variante wurde von Angehörigen der US-Marine erfunden. Sie ist gewissen Spielversionen, die dem Mittelmeerraum entstammen, ähnlich, was darauf schließen läßt, daß das Spiel seinen Ursprung in dieser Gegend hatte. Die Regeln für Acey Deucey mögen von Schiff zu Schiff verschieden sein, und sogar von Spieler zu Spieler. Sie sind nicht, wie die Regeln für Backgammon, festgelegt.

In der Atari-Version beginnen alle Steine vom Balken, und können jederzeit durch Würfeln ins Spielfeld gebracht werden. Ein Stein muß nicht vom Balken genommen werden, bevor mit einem anderen Stein ein Zug möglich ist, auch dann nicht, wenn der Stein getroffen und zum Balken zurückgebracht wurde.

Für Züge auf dem Spielbrett, für offene oder abgeriegelte Felder, zum Treffen eines Einzelpostens, zum vom Spielfeld abziehen, und Einsetzen der Wettverdoppelung werden die gleichen Regeln wie für Backgammon angewendet.

Würfelt ein Spieler **1-2** (Acey Deucey), kann er sich ein für ihn vorteilhaftes Pasch wählen, nachdem er **1-2** gezogen hat. Hat er das Pasch ausgeführt, darf der Spieler noch einmal würfeln.



Nachdem Sie Acey Deucey gewürfelt haben, drehen Sie den Drehknopf, und geben die Zahl des linken Würfels ein; dann drücken Sie den roten Knopf.

Der rechte Würfel paßt nun seine Augenzahl der des linken Würfels an. Drücken Sie noch einmal den roten Knopf, und spielen Sie Ihr Pasch. Nach dem letzten Pasch-Zug würfelt der Computer noch einmal für Sie, und Sie führen einen weiteren Zug aus.

Sollten Sie, nachdem Sie Ihr Pasch gezogen haben, abermals Pasch würfeln, können Sie noch einmal 1-2 ziehen, und ein neues Pasch wählen.

Der linke Schwierigkeitsschalter sollte für Acey Deucey in der **a**-Stellung sein.

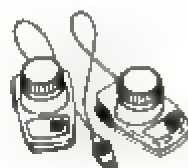
	BACKGAMMON				ACEY DEUCEY			
Spiel-Nr	1	2	3	4	5	6	7	8
Spieleranzahl	1	2	1	2	1	2	1	2
Wetteinsatz	[illegible]	[illegible]			[illegible]	[illegible]		

BACKGAMMON

BACKGAMMON

Con questa cartuccia Game Program™ ATARI® si usano i comandi a manopola contrassegnati da due racchette incrociate. Assicurarsi che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese **CONTROLLER** sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona si usa un comando a cloche inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Tale comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori particolari si veda la Parte 3 del Manuale di istruzioni del Video Computer System.



NOTA BENE: Portare sempre l'interruttore di alimentazione **power** della console nella posizione **off** quando si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga ■ vita utile del Video Computer System ATARI.

BACKGAMMON (Tavola reale)

Il gioco della tavola reale (noto anche come tric trac), nelle sue varie versioni, è diffuso in numerosi paesi del mondo da oltre 5000 anni. Tra i giochi di guerra tuttora in voga, esso è forse il più antico. Documenti storici di data assai remota indicano che originariamente la tavola reale fu ideata per addestrare i soldati al combattimento, poiché è caratterizzata da tutte le complessità dei giochi bellici: strategia, posizione e calcolo dei tempi. Si tratta di un gioco sia di abilità sia di fortuna, ed è forse per questo che è sopravvissuto ai capricci della moda.

Il suo più antico antenato sembra risalga alla civiltà dei Sumeri.

Anche i faraoni d'Egitto conoscevano un gioco simile: nel corso degli scavi archeologici della tomba di Tutancamen sono state rinvenute tavole molto rassomiglianti a quella del tric trac. Gli antichi Greci e Romani ne giocavano diverse versioni, menzionate in numerosi scritti. Se ne giocava una variazione anche nel Medio Oriente, assai prima delle Crociate: si ritiene anzi che i partecipanti ■ queste ultime abbiano portato con sè il gioco al ritorno in Inghilterra, dove conobbe un periodo di grande diffusione nell'ottavo ■ nel nono secolo.

La prima menzione scritta del nome "backgammon", con cui la tavola reale è conosciuta nei paesi

di lingua inglese, risale al 1645, nel contesto della descrizione di un gioco estremamente simile a quello moderno. Le regole di quest'ultimo sono state stabilite da Edmond Hoyle nel 1743.

Lo scopo del gioco, in tutte le sue variazioni dalle origini ai nostri giorni, è di portare alla meta, mediante opportune mosse, le proprie pedine e di rimuoverle quindi dalla tavola prima che l'avversario faccia altrettanto con le sue.

FUNZIONI DEL COMANDO A MANOPOLA

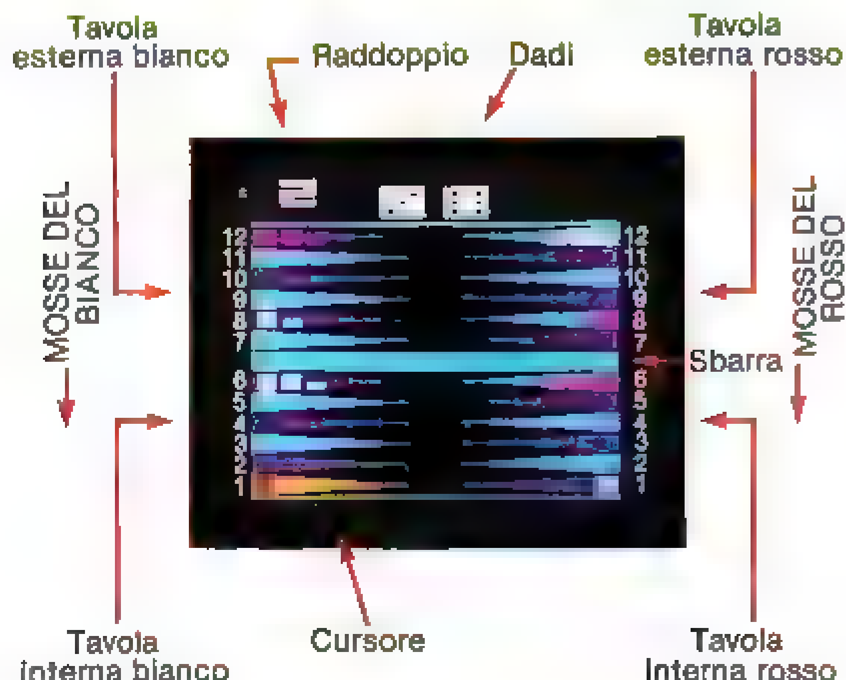
Quando è il tuo turno, appare un cursore giallo. Ruota la manopola del comando fino a portare il cursore sul punto in cui desideri muovere la tua pedina. Per "sollevare" la pedina in modo da poterla spostare da una freccia all'altra della tavola ruotando la manopola, devi prima spingere il pulsante rosso del comando. Per "posare" la pedina, premi una seconda volta il pulsante rosso. Il computer non ti consentirà di collocare una pedina su una freccia non corrispondente ai numeri indicati dai dadi.

Se, dopo aver gettato i dadi, ti rendi conto che non vi sono mosse possibili, premi il pulsante rosso del comando. Viene in tal modo eseguito un getto dei dadi per l'avversario.

COME SI GIOCA

Scegli la variazione di gioco che ti interessa spingendo il commutatore **game select** sulla console del Video Computer System (le variazioni sono indicate nel retro copertina). Per il gioco "regolare" si devono portare i commutatori **left difficulty** e **right difficulty** nella posizione **a**. Per dare inizio al gioco, spingi il commutatore **game reset**.

NOTA: Le altre funzioni dei commutatori **difficulty** sone spiegate più oltre nel testo.



LA TAVOLA

La tavola reale è divisa in due parti uguali da una **sbarra**: la **tavola interna**, rappresentata dalla parte inferiore del campo da gioco, e la **tavola esterna**, costituita dalla parte superiore di tale campo. Ciascuna delle suddette tavole è a sua volta divisa in due parti uguali: la "casa" o **tavola interna** del rosso, al lato inferiore destro del campo da gioco, e la "casa" o **tavola interna** del bianco, al lato inferiore sinistro. La **tavola esterna** del rosso è al lato superiore destro del campo, mentre la **tavola esterna** del bianco è al lato superiore sinistro del medesimo.

La tavola esterna ed interna di ciascun giocatore comprendono sei **frecce** ciascuna. Le frecce costituiscono i punti in cui si portano le pedine in esecuzione delle varie mosse, e sono numerate da 1 a 12, il bianco dal fondo del lato sinistro verso l'alto, il rosso dal fondo del lato destro verso l'alto.

LE MOSSE

Le mosse sono determinate dal "getto dei dadi". All'inizio, ciascun giocatore getta un solo dado (ci pensa automaticamente il computer). Il giocatore che ottiene il numero più alto comincia a muovere, utilizzando il numero stesso. Ai fini del primo getto dei dadi, quello a sinistra in cima al campo da gioco rappresenta il bianco, quello a destra il rosso. Il colore dei dadi corresponde quindi a quello del giocatore che ha vinto il getto iniziale e al quale spetta la prima mossa. Dopo di questa, i giocatori gettano i dadi a turno.

Quando il commutatore **right difficulty** è nella posizione **a** il getto è eseguito automaticamente dal computer; quando è nella posizione **b** puoi usare i tuoi dadi ed "impostare" i relativi numeri nel computer attraverso il comando a manopola. Ruotando quest'ultima cambia il numero del dado sinistro: una volta comparso il numero desiderato, premi il pulsante rosso del comando. Ripeti quindi il procedimento per il dado destro, ricordandoti sempre di premere il pulsante rosso per impostare il numero. In tal modo il computer accetta il getto dei dadi e ti consente di eseguire la mossa relativa ad esso.

Nelle variazioni per un solo giocatore, il rosso è del computer.

Il bianco deve muovere le proprie pedine in senso antiorario, **facendo uscire** (rimuovendo dalla tavola) tali pedine dal lato della propria tavola interna. Il rosso muove in senso orario, estromettendo le proprie pedine dal lato della sua tavola interna.

Le pedine vengono spostate da una freccia all'altra in base al numero ottenuto col getto dei dadi. Questi ultimi devono essere considerati singolarmente, ma possono essere utilizzati per una sola pedina oppure per due. (Ad esempio, se un giocatore getta 5-3 può muovere una pedina di cinque frecce ed un'altra pedina di tre frecce, oppure muovere una sola pedina prima di cinque e poi di tre frecce.)

Quando su una freccia c'è una sola pedina, esiste un **blocco**. Una freccia senza pedine o blocco si dice **aperta**; una freccia con due o più pedine si diche **chiusa**. Una freccia non può mai essere occupata contemporaneamente da pedine di entrambi i giocatori.

Quando una freccia è chiusa, l'avversario non può portarvi una sua pedina. Tuttavia, se il numero indicato dai dadi è sufficientemente alto, un giocatore può oltrepassare una freccia chiusa. (Esempio: se un giocatore ha gettato 5-3 e la freccia corrispondente al 5 risulta chiusa, egli non può muovere di cinque e poi di tre frecce, ma gli è consentito muovere di tre ■ quindi di cinque frecce.)

Ove possibile, i giocatori devono utilizzare i numeri indicati da entrambi i dadi; se ■ utilizza un solo dado, deve essere quello col numero più alto.

Se si chiudono sei frecce consecutive in qualsiasi settore della tavola, ■ consegue una **primiera**. L'avversario non può oltrepassarla fino ■ quando non venga rotta muovendo le relative pedine e liberando una freccia. La spiegazione esposta nel paragrafo seguente ("La sbarra") chiarisce perché sia strategicamente vantaggioso realizzare una primiera sulla tavola interna.

LA SBARRA

Se un giocatore capita un blocco occupato dall'avversario, si dice che tale blocco è colpito, il che significa che la pedina che si trova in quella freccia viene rimossa ed inviata alla sbarra. Ogni volta che

una pedina viene colpita ■ inviata alla sbarra, deve rientrare nella tavola dal lato della tavola interna dell'avversario (il bianco rientra dal lato inferiore destro, il rosso da quello inferiore sinistro).

Una pedina può rientrare soltanto su una freccia aperta il cui numero corrisponde a quello indicato da uno dei due dadi. Se sulla freccia di rientro esiste un blocco avversario, la pedina rientrante lo colpisce e quella avversaria viene mandata alla sbarra. Per il rientro non si può utilizzare la somma dei due numeri indicati dai dadi.

Fino a quando non sono state fatte rientrare tutte le pedine alla sbarra, il giocatore non può muovere nessuna di quelle che si trovano sulla tavola. Se il getto dei dadi non consente il rientro, il turno passa all'avversario. Il rientro non può essere effettuato su frecce chiuse. Se i dadi consentono il rientro e non vi sono altre pedine sulla sbarra, quanto del totale dei dadi può essere utilizzato per muovere altre pedine sulla tavola.

Un giocatore si dice chiuso fuori o escluso se tutte le sei frecce di rientro sono occupate. Per tale ragione è strategicamente valido costruire una primiera nella tavola interna, perché in tal caso, qualora si colpisca un blocco dell'avversario, la pedina inviata alla sbarra non può rientrare fino a quando non si rompe la primiera. Ciò dà tempo per muovere le pedine sulla tavola interna e cominciare a farle uscire mentre l'avversario è inchiodato alla sbarra.

DOPPIONI

Si ha un **doppione** quando entrambi i dadi indicano lo stesso numero (esempio: 3-3). In tal caso il giocatore deve muovere **quattro volte** la pedina secondo il numero indicato da uno dei dadi, oppure varie combinazioni di pedine per un totale di quattro mosse. Se non è possibile utilizzare tutte le combinazioni, i dadi passano all'avversario.

ELIMINAZIONE DELLE PEDINE

Il processo di eliminazione delle pedine inizia non appena un giocatore ha tutte le quindici pedine nella tavola interna. Questo è infatti, come si è accennato, lo scopo del gioco. Una volta portata fuori dalla tavola, una pedina non può essere più rimessa in gioco. Vince chi elimina per primo tutte le proprie pedine.

Una pedina può essere portata fuori dalla tavola quando il numero delle frecce rimaste corrisponde a quello dei dadi (esempio: se ■ getta 5-3 è possibile portar fuori una pedina dalla freccia cinque e dalla freccia tre). Se il numero indicato dai dadi è più alto di quello di qualsiasi freccia occupata, si possono eliminare pedine dalla freccia occupata di numero più alto (esempio: se un giocatore ha due pedine tanto sulla freccia tre quanto sulla due ■ getta 5-3, potrà portar fuori entrambe le pedine sulla freccia tre).



Un giocatore può utilizzare in tutto o in parte il numero indicato dai dai per muovere pedine nell'ambito della tavola interna anziché portarle fuori (esempio: se getta 1-2, il giocatore può muovere una pedina dalla freccia cinque alla freccia tre ed un'altra dalla freccia due alla freccia uno). Anche i doppioni possono essere impiegati in tale modo.



Se l'avversario ha pedine nella tua tavola interna o alla sbarra e tu hai cominciato ad eliminare le tue pedine, ti conviene lasciare il minor numero di blocchi possibile.

Ricordati che se utilizzi entrambi i numeri indicati dai dadi, lo puoi fare nell'ordine che preferisci.



Nell'esempio in figura, hai un blocco sulla freccia cinque e getti 5-1. Se porti fuori la pedina dalla freccia cinque utilizzando il numero più alto, lasci sempre dei blocchi sulla freccia tre e sulla quattro, perché devi utilizzare entrambi i numeri dei dadi (il che significa che con la tua seconda mossa porterai una pedina dalla freccia quattro alla freccia tre). Pertanto, la migliore soluzione consiste nel portare la pedina dalla freccia cinque alla quattro (dove si trovano le altre tue due pedine) utilizzando il numero 1, e quindi eliminare pedine servendoti del numero più alto (il 5). In tal modo non lasci nessun blocco sulla tua tavola interna. Ciò sottolinea appunto il fatto che è possibile utilizzare i numeri dei dadi nell'ordine che si vuole per effettuare la mossa migliore.

RADDOPPIO DELLA POSTA

Attraverso i secoli, la tavola reale ha conosciuto vari gradi di

popularitá. Negli Stati Uniti, nei primi anni del novecento il gioco andò in declino, fino all'introduzione **del raddoppio progressivo della posta** nel 1920. Prima di questa innovazione, le sorti del gioco potevano essere decise fin dalle prime battute. La partita poteva comunque continuare, dal momento che, come in tutti i giochi di dadi, esisteva sempre la possibilità di un imprevisto. Nella maggior parte dei casi, però, la faccenda diventava noiosa.

La tavola reale è uno dei pochi giochi d'azzardo in cui si vede continuamente la "mano" dell'avversario. La modalità del raddoppio progressivo rese possibile ricorrere all'espediente del "bluff" ed a tecniche psicologiche simili a quelle di altri giochi d'azzardo. Il fattore "fortuna" é sempre presente perché si gioca con i dadi. Un giocatore particolarmente abile può perdere contro uno meno esperto per il fatto che il getto dei dadi è influenzato non da lui ma dalla sorte, ma grazie al raddoppio gli è possibile limitare la perdita.

Come gioco d'azzardo, la tavola reale si gioca con una "posta" base concordata prima dell'inizio della partita. Il raddoppio progressivo (indicato dal numero a sinistra in cima al campo da gioco) comincia da **1**, il che significa che la posta è quella originariamente stabilita. Ogni volta che la posta in gioco viene raddoppiata, il numero cambia in progressione cubica (2, 4, 8, 16, 32, 64). La posta massima è quindi pari a 64 volte l'ammontare originario.

Quando il giocatore che ha vinto la prima mossa completa il suo turno, il computer chiede all'avversario: **YESdbl** (raddoppi?) o **NOdbl** (lasci?). Portando la manopola del comando su **YESdbl** e premendo quindi il pulsante rosso, l'avversario proporrà di raddoppiare la posta e l'indicatore mostrerá il numero **2**.

Il primo giocatore deve ora decidere se accettare o meno il raddoppio. Se decide di accettare, porterà la manopola del comando su **YESacc** premendo quindi il pulsante rosso. Verrá in tal modo eseguito il getto dei dadi per l'avversario.

Per rifiutare il raddoppio, si gira la manopola del comando su **NOacc** e si preme il pulsante rosso. In tal caso la partita ha termine. Per impostare una nuova partita si deve spingere il comando di ripristino **game reset**.

Chi accetta il raddoppio della posta "fa sua" la prerogativa di proporlo a sua volta quando lo ritenga vantaggioso.

In tal caso, se l'altro giocatore accetta il successivo raddoppio ne riacquista la disponibilità e cosi di seguito. Il "titolare" della prerogativa del raddoppio è indicato dal colore del numero mostrato dall'indicatore in cima al campo da gioco (se il numero è rosso, il raddoppio spetta al rosso, se è bianco spetta al bianco).

Nelle versioni per un solo giocatore, il computer esercita la facoltà di raddoppio chiedendo soltanto **YESacc** o **NOacc**. Se il

giocatore è titolare del raddoppio ed intende proporlo, imposterà **YESdbl** attraverso il comando **non** appena tale sigla appare sullo schermo. Se il computer accetta, continuerà a giocare, se invece rifiuta la partita ha termine.

Sia nelle versioni per un solo giocatore che in quelle per due giocatori, se nessun giocatore propone il raddoppio nel corso della partita, il colore dell'indicatore resta verde e mostra il numero 1. Nelle variazioni per due giocatori, il computer continua a chiedere, a turno, a ciascun giocatore se intende proporre o meno un raddoppio.

TIPI DI VITTORIA



Se un giocatore ha portato fuori tutte le proprie pedine e l'avversario non ne ha portato fuori neanche una, l'avversario perde il doppio della posta (moltiplicato per il numero mostrato dall'indicatore di raddoppio).



Se un giocatore ha portato fuori tutte le proprie pedine e l'avversario ha ancora pedine alla sbarra o nella tavola interna del vincitore, l'avversario perde il triplo della posta (moltiplicato per il numero mostrato dall'indicatore di raddoppio). Questo tipo di vittoria é raro tra giocatori esperti.

Quando appare evidente che l'avversario sta per conseguire uno dei suddetti tipi di vittoria, si consiglia di rifiutare l'eventuale proposta di raddoppio e di ritirarsi dal gioco.

PREDISPOSIZIONE DI PARTICOLARI ASSETTI DI GIOCO

Come si è precedentemente accennato, per il gioco "regolare" i commutatori **left difficulty** e **right difficulty** devono essere nella posizione **a**. Portando il commutatore **left difficulty** nella posizione **b** è possibile "predisporre" particolari situazioni di gioco collocando una pedina per volta in varie posizioni sul campo da gioco.

Quando si ricorre a questa modalità, si deve utilizzare il comando corrispondente al colore dei dadi rappresentati sullo schermo. Lo scopo è di sperimentare varie strategie o risolvere particolari problemi. Come nel gioco normale, il computer non consente di occupare una stessa freccia con pedine di diverso colore.

Per cominciare o continuare il gioco normale, ■ riporta il commutatore **left difficulty** nella posizione **a**. In tal caso, per consentire ■ computer di gettare nuovamente i dadi è necessario prima muovere le pedine il cui colore e la cui posizione correspondono rispettivamente al colore e ai numeri dei dadi.

MOSSE NON CONSENTITE

Di norma il computer non permette l'esecuzione di mosse non consentite. Esiste tuttavia una particolare situazione in cui il computer consente di muovere una pedina utilizzando il numero indicato da un solo dado, anche se non vi sono frecce aperte corrispondenti al numero dell'altro dado.

Quando si verifica tale situazione, il gioco viene temporaneamente sospeso.

Si osservi ■ disposizione delle pedine bianche in figura. Supponiamo che il bianco getti 3-5. Se egli utilizza per primo il 3 e muove una pedina dalla freccia dodici bianca ■ quella nove bianca, il computer ammette la



mossa anche se questa è irregolare.

A questo punto non ci sono più frecce aperte su cui portare pedine utilizzando il rimanente numero 5. Il computer ha ammesso la prima mossa ed è ora in attesa della seconda, che risulta impossibile.

In tale situazione, la giusta mossa del bianco avrebbe dovuto consistere nell'avanzare una pedina dalla freccia dodici rossa alla dieci bianca (utilizzando il 3) e quindi da quest'ultima alla cinque bianca (utilizzando il 5).

Se una mossa non consentita di questo tipo si verifica durante una partita, le soluzioni possibili sono due. La prima utilizza la "predisposizione" di cui si è detto (commutatore **left difficulty** nella posizione **b**), in modo da riportare le pedine bianche nella precedente posizione ■ quindi eseguire una mossa valida. La seconda soluzione consiste nell'impostare una nuova partita spingendo il commutatore **game reset**.

ACEY DEUCEY

Questa variante è stata ideata da membri della U.S. Navy, la Marina Militare statunitense, ed è simile alle versioni che si giocano nei paesi del Mediterraneo, dove forse ha avuto origine. Le regole dell'Acey Deucey possono variare da nave a nave e perfino da giocatore a giocatore. Non esistono quindi regole uniformi come per la tavola reale.

Nella versione Atari, tutte le pedine vengono partono dalla sbarra e possono essere collocate sulle tavole in qualsiasi momento utilizzando i dadi. Prima di muovere una pedina non è necessario portarne in tavola un'altra dalla sbarra, anche se si tratta di una pedina che si trova alla sbarra per essere stata colpita.

Per quanto riguarda le mosse delle pedine in tavola, le frecce chiuse e aperte, i blocchi colpiti, l'eliminazione delle pedine e il raddoppio progressivo della posta si applicano le consuete regole della tavola reale.

Quando getta 1-2 (facendo "acey deucey"), il giocatore può scegliere il doppione che più gli è vantaggioso, dopo aver utilizzato l'1-2. Eseguite quindi le mosse corrispondenti al doppione scelto, al giocatore spetta ancora in premio un'altro getto dei dadi.



Quando fai "acey deucey", ruota la manopola del comando e "imposta" il numero indicato dal dado sinistro, spingendo successivamente il pulsante rosso.

Il dado destro cambia fino a indicare lo stesso numero di quello sinistro. Premi nuovamente il pulsante rosso e gioca il doppione. Eseguita l'ultima mossa relativa al doppione, il computer getta un'altra volta i dadi per te e ti spetta quindi un'altra mossa.

Se dopo aver giocato il doppione fai un altro "acey deucey", hai diritto ad un altro doppione dopo avere utilizzato l'1-2.

Quando si gioca la versione Acey Deucey, il commutatore **left difficulty** deve essere nella posizione **a**.

	BACKGAMMON				ACEY DEUCEY			
No. gioco	1	2	3	4	5	6	7	8
No. di giocatori	1	2	1	2	1	2	1	2
Raddoppio della posta								

BACKGAMMON

8 JUEGOS VIDEO

BACKGAMMON

Utilice los comandos de control normales en forma de paleta con el cartucho de este programa de juego ATARI (ATARI® Game Program™ cartridge). Asegúrese de que los cordones de los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de CONTROL IZQUIERDO y CONTROL DERECHO situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI (ATARI Video Computer System™ game). Mantenga apuntando hacia la pantalla de televisión el comando con el botón rojo que está [redacted] su izquierda.



Para información detallada consulte la sección 3 del manual de instrucciones.

NOTA: Siempre apague la corriente de la consola al insertar o retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.

BACKGAMMON

El juego de backgammon, que también se conoce en español con [redacted] nombre de **chaquete**, se ha venido jugando, en diversas versiones, en muchas partes del mundo desde hace más de 5.000 años. Posiblemente sea el juego bélico de más antigüedad que todavia conserva su popularidad. En antiguos documentos se dice que el backgammon fue inventado originalmente con el propósito de adiestrar a los soldados para el combate, debido a que permite desplegar todos los movimientos intrincados de una batalla, tales como de estrategia, posición de las tropas y oportunidad de ataque. Se trata de un juego en el que interviene tanto la habilidad como la suerte de los jugadores, a lo que probablemente deba su longevidad.

El antepasado más antiguo de este juego que ha sido posible encontrar hasta ahora se remonta a la lejana civilización de la comarca de Sumer, en la Baja Mesopotamia. Los faraones egipcios mataban sus ratos de ocio con un juego parecido. Durante las excavaciones de la tumba del Rey Tutankamón se encontrarion tableros similares a los del backgammon. Los antiguos griegos y romanos jugaban diversas variantes del juego, lo que se menciona en muchos de sus escritos. En el cercano Oriente este juego se conocía mucho antes de las famosas

Cruzadas. En realidid, se cree que los cruzados introdujeron el backgammon en Inglaterra, donde floreció en los siglos XI y XIII.

La primera mención del nombre "backgammon" data del año 1645, en una descripción de un juego muy parecido al backgammon o chaquete moderno. Las reglas actuales del juego fueron establecidas por Edmond Hoyle en 1743.

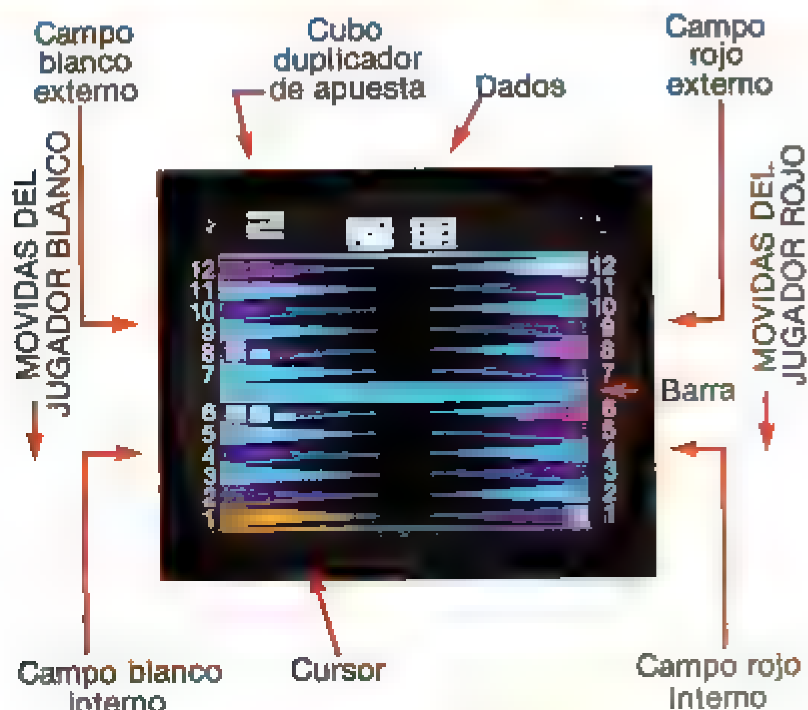
El objeto del juego, en sus diversas variaciones, ha sido siempre mover las piezas (o fichas) en el tablero y retirarlas o llevárselas antes que el contrincante tenga la oportunidad de hacerlo. El backgammon se juego con un total de 15 piezas.

COMANDO DE CONTROL

Cuando le llegue el turno de mover sus piezas, en la pantalla aparecerá un cursor indicador amarillo. Gire la perilla del comando de control hasta ubicar el cursor en la "casilla" o posición desde donde usted desea mover su pieza. A continuación oprima el botón rojo del comando para "tomar" la pieza, la que luego podrá mover a cualquier casilla en ■ tablero girando la perilla del comando. Para colocar la pieza en la casilla deseada, vuelva a oprimir el botón rojo. La computadora no le permitirá colocar una pieza en una casilla que no corresponda al número de puntos de los dados que aparecen en la pantalla. Si después de haber "tirado" o lanzado sus dados usted no encuentra ninguna casilla donde mover su pieza, oprima el botón rojo y los dados se lanzarán neuvamente para la jugada de su oponente.

FORMA DE JUGAR

Vaya pasando las diversas variaciones del programa del juego BACKGAMMON que contiene el cartucho, oprimiendo el selector **game select** ubicado en la consola del sistema computador de video, para elegir la variación que desee utilizar. (En la última página se da la descripción de cada una de las variaciones.) En el caso de usar el "juego normal," los selectores de grado de dificultad ubicados a la izquierda y derecha (**left difficulty** y **right difficulty**) deben ponerse en la posición **a**. Para iniciar el juego, se oprime el conmutador de reposición **game reset**. El backgammon se juega normalmente entre dos personas, que se identifican como jugadores blanco y negro.



NOTA: En el texto se explican otras funciones de los selectores de grado de dificultad.

EL TABLERO

El "tablero" del backgammon consiste en dos compartimientos o campos divididos por una faja central denominada barra. El compartimiento que queda en la base del tablero se llama campo interno, mientras que el compartimiento de la parte de arriba se conoce como campo externo.

Cada campo, a su vez, se divide en dos partes: inferior y superior. En la parte inferior se encuentran los campos internos: a la derecha el del jugador rojo y a la izquierda el del jugador blanco. En la parte superior están los campos externos: también a la derecha el del jugador rojo y a la izquierda el del jugador blanco.

El campo interno y el externo de cada jugador tiene seis casillas o flechas, así llamadas por su forma. Las casillas constituyen el sector done el jugador coloca sus piezas para moverlas alrededor del tablero. Todas las piezas están numeradas. La numeración comienza en el campo interno de cada jugador. El lado blanco está numerado del 1 al 12, comenzando a la izquierda de la base del tablero. El lado rojo también está numerado del 1 al 12, comenzando a la derecha de la base del tablero.

LAS JUGADAS

Las jugadas o movidas se rigen por el "lanzamiento de los dados." Para empezar el juego, cada jugador lanza un dado (lo que la computador hace automáticamente). La primera movida la hace el jugador que obtiene el puntaje más alto, que es el número total de puntos de ambos dados. Para la primera tirada de dados, en el campo de juego el dado izquierdo representa al jugador blanco y el de la derecha al jugador rojo. El color de los dados corresponde al jugador que ganó la tirada, y éste es quien comienza el juego. Después de la movida inicial, los jugadores tiran sus dados y mueven sus fichas por turno.

Si el selector de dificultad del lado derecho (**right difficulty**) se coloca en la posición **a**, la computadora efectuará los tiros de dados para el jugador. En cambio, si dicho selector se coloca en la posición b, usted puede jugar con sus propios dados ■ ingresar el número de puntos en la computadora. El ingreso del puntaje se efectúa en la siguiente forma: gire la perilla del comando y el número del dado izquierda irá cambiando; cuando llegue al número que usted desea ingresar, oprima el botón rojo del comando. Luego ingrese el segundo número de puntos en el dado derecho y oprima el botón rojo. En esta forma la computador aceptará el puntaje que usted obtenga con sus propios dados y podrá hacer sus movidas.

Cuando juega una sola persona, la computadora hace las veces del jugador rojo.

El jugador blanco debe mover sus piezas en el tablero en dirección de derecha a izquierda, quitando las piezas del campo blanco interno. El jugador rojo debe mover sus piezas de izquierda ■ derecha, quitando las piezas del campo rojo interno.

Las piezas se mueven a través de las casillas del tablero, de acuerdo con el puntaje obtenido con los dados. El número de puntos de cada dado se debe considerar separadamente, pero se permite aplicarlo ■ una o dos piezas. (Por ejemplo, si un jugador obtiene 5 puntos en un dado y 3 en el otro, podrá mover una pieza cinco casillas y otra pieza tres casillas, ■ bien puede mover una misma pieza cinco casillas y en seguida otras tres.)

Cuando una sola ficha ocupa una casilla, se dice que la casilla está expuesta o sin protección. Una casilla sin piezas ■ sin protección se conoce como abierta. Una casilla con dos o más piezas se denomina heca o cerrada. Las piezas de dos jugadores nunca deben ocupar una misma casilla ■ mismo tiempo.

Una pieza del jugador contrario no se puede mover ■ una casilla cerrada. Sin embargo, un jugador puede hacer avanzar su pieza pasando por una casilla cerrada ■ obtiene un número de puntos suficiente con los dados. (Si en una tirada el jugador obtiene 5 puntos en un dado y 3 en el otro, y si está cerrada la casilla correspondiente a los cinco puntos, no se permite mover primero cinco puntos y luego tres. Sin embargo, está permitido

avanzar tres puntos primero y luego cinco para pasar por alto la casilla que está cerrada si se movieran cinco puntos.)

Los jugadores deben usar la cuenta de puntos de ambos dados, siempre que sea posible. Si sólo se puede usar un dado, debe ser el que tenga el mayor número de puntos.

[illegible] un jugador ha cerrado seis casillas consecutivas en cualquier parte del tablero, ha establecido un **bloque**. El jugador contrario no puede avanzar más allá del bloque hasta que el otro jugador lo destruya moviendo piezas y creando una casilla abierta. Las explicaciones sobre la barra que se dan en el párrafo siguiente demostrará que es una buena estrategia formar un bloque en el campo interno.

LA BARRA

Si un jugador llega a una casilla expuesta que pertenece al jugador contrario, se dice que esa casilla ha sido **tomada**, lo que significa que la pieza que ocupaba dicha casilla se debe retirar y colocar en **la barra** que separa los dos compartimientos del tablero. Cada vez que se toma una pieza en la forma indicado, ésta debe reingresar al tablero por el campo interno del jugador contrario. (Las piezas del jugador blanco se reingresan al campo interno del lado inferior derecho del tablero, mientras que las piezas del jugador rojo deben reingresar al campo interno del lado inferior izquierdo.)

Una pieza puede entrar al tablero únicamente en una casilla abierta cuyo número se ha obtenido con unta tirada de dados. Si en un punto de entrada se encuentra una pieza expuesta, esta pieza se toma con la que ingresa y se lleva a la barra. La suma de los puntos de ambos dados no se puede usar para ingresar una pieza.

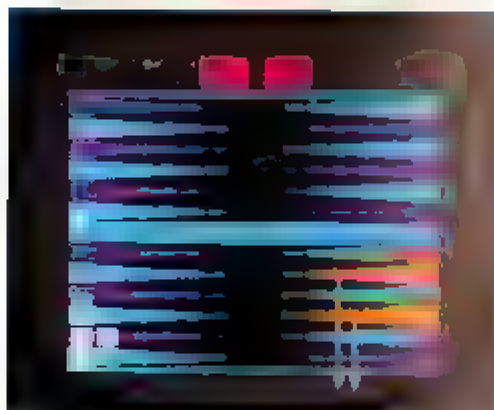
Un jugador no podrá mover ninguna pieza del tablero hasta que se hayan reingresado toda las que se encontraban en la barra. Si el puntaje obtenido con una jugada de dados no permite ingresar una pieza, [illegible] jugador pierde su turno. En las casillas cerradas no puede ingresar ninguna pieza. Si el puntaje que se obtiene con el tiro de dados permite ingresar una pieza, y no hay ninguna otra en [illegible] barra, los puntos restantes de la jugada se pueden utilizar para mover otras piezas en el tablero.

Se dice que un jugador ha quedado **excluido** [illegible] los seis puntos de ingreso están ocupados. Por esta razón es una buena medida estratégica formar un bloque en el campo interno. Si entonces se toma una de las casillas expuestas del contrario, la pieza no podrá ingresar desde la barra hasta que se destruya el bloque. Esto da tiempo para mover piezas al campo interno y comenzar [illegible] tomarlas, mientras que el jugador contrario permanece inmovilizado en la barra.

PAREJAS DE PUNTOS

Una pareja de puntos se produce cuando un jugador tira dos dados y ambos salen con el mismo número de punto (por ejemplo, 3 y 3). En este caso, [illegible] jugador debe mover **cuatro veces** el número

que indique uno de los dados. El jugador puede mover una misma pieza las cuatro veces. También puede distribuir el número de movidas entre varias piezas. Si no se puede aprovechar ninguna de las combinaciones posibles, los dados pasan al jugador contrario.



Un jugador puedo utilizar todos los puntos obtenidos de un tiro [illegible] una parte para mover piezas dentro del campo interno, en vez de retirarlas. (Por ejemplo, si en un tiro con los dados se obtiene 1 y 2, un jugador puede mover una pieza de la casilla 5 a la 3 y otra pieza de la casilla 2 a la 1.) Las parejas de puntos también se pueden usar de esta manera

RETIRO DE PIEZAS

El retiro de piezas comienza tan pronto como un jugador ha logrado colocar todas las quince piezas en el campo interno, que es el objetivo del juego. Una vez que una pieza se ha removido del tablero, no vuelve a entrar en el juego. El primer jugador que consigue retirar todas las piezas es el ganador.

Una pieza se puede quitar cuando el número de puntos que quedan es igual al número que indican los dados. (Por ejemplo, un tiro que da 5 y 3 permitirá retirar una pieza de la casilla ■ y la casilla 3.) En caso que el número del tiro de dados sea mayor que cualquiera de las casillas ocupadas, se permite retirar piezas de la casilla ocupada que tenga el número más alto.



(Por ejemplo, si un jugador tiene dos piezas en la casilla 3 y otras dos en la casilla 2, y ■ tirar los dados se obtiene 5 y 3, se pueden quitar las dos piezas de la casilla 3.)

En caso que el contrincante tenga piezas en ■ campo interno suyo o en la barra, cuando usted ha comenzado a retirar piezas, le resultra

ventajoso dejar tan pocas casillas expuestas como sea posible. Recuerde que si utiliza los puntos obtenidos de ambos dados, no importa en qué orden se tomen.



En el ejemplo de este diagrama hay una posición expuesta en la casilla 5 y al tirar los dados el jugador ha obtenido 5 y 1 puntos. Si se quitan piezas de la casilla [illegible] con el número de puntos más alto, de todos modos se habrán dejado expuestas las casillas 3 y 4, porque deben utilizarse los puntos de ambos dados. (Esto significa que con la segunda jugada el jugador moverá una pieza de la casilla 4 a la 3.) En vez de eso, sería mejor tomar la pieza de la casilla 5, con el único punto de uno de los dados, para colocarla en la casilla 4 con las otras dos piezas y en seguida efectuar el retiro de piezas usando los 5 puntos del otro dado. En esta forma no se dejaría ninguna casilla expuesta en el campo interno. Lo que deseamos destacar una vez más es que usted puede usar el puntaje de los dados en cualquier orden para mover las piezas como le resulte más conveniente.

CUBO DUPLICADOR DE APUESTAS

El juego de backgammon ha gozado de diversos grados de éxito a lo largo de su historia. En los Estados Unidos este juego perdió popularidad a comienzos de este siglo, pero volvió a florecer por el año 1920 con la introducción del **cubo duplicador de apuestas**. Antes de esta innovación el resultado de un juego se podía decidir con los primeros tiros de dados. Sin embargo, muchas veces se continuaba jugando porque, como ocurre con cualquier juego de azar con dados, siempre existía la probabilidad de que sucediera algo inusitado. A pesar de todo, la mayor parte del tiempo las partidas resultaban aburridoras.

El backgammon es uno de los pocos juegos en que se puede ver constantemente lo que tiene el jugador contrario. Con el cubo duplicador de apuestas se introdujeron las estrategias del bluff y de las jugadas psicológicas, que son similares a las que se aplican en otros juegos de azar. La idea de azar siempre está presente debido al empleo de dados. En consecuencia, un jugador experto puede perder frente a un jugador menos hábil debido [illegible] factor suerte que tiene el uso de dados. En cambio, con el agregado del cubo duplicador el jugador más experto no perderá tantas veces.

El backgammon, como juego de azar, se puede jugar por una "apuesta" básica, que se acuerda antes de empezar. El cubo duplicador está representado con el número que aprece arriba al

lado izquierdo del campo de juego. El valor de apuesta del cubo comienza con **1**, lo que significa que los jugadores compiten por el valor de la primera apuesta. Cada vez que se dobla la apuesta, el número indicador cambia en la pantalla (pasando a 2, 4, 8, 16, 32 ó 64 según el caso). El valor máximo que se puede apostar es de 64 veces la primera apuesta.

Una vez que ha terminado el turno del jugador que ganó la primera movida, la computador le preguntará al otro jugador si dobla la apuesta (presentando el mensaje **YESdbl**) o si no la doble (con el mensaje **NOdbl**). Si el contrario decide doblar la apuesta, sólo tiene que girar la perilla de control hasta la posición **YESdbl** y oprimir el botón; así el cubo mostrará el número **2**.

El primer jugador tiene la opción de aceptar o no la oferta.

Para aceptarla, debe girar la perilla de control hasta la positión **YESacc** y oprimir el botón. Los dados rodarán para pasarle el turno al jugador contrario.

Para rechazar la nueva oferta, se pasa la perilla de control a la posición **NOacc** y se oprime el botón. Al llegar a este punto se da por terminado el juego. Para comenzar un nuevo juego se oprime el botón de reposición **game reset.**

Si usted ofrece doblar el valor de la apuesta y el contrario acepta, él pasa a ser el "dueño" del cubo duplicador y podrá volver a doblar la oferta en el momento en que le resulte ventajoso.

Si el contrario ofrece volver a doblar la apuesta y usted acepta entonces usted se adueña del cubo y puede ofrecer doblar nuevamente la puesta si estima que le conviene. El jugador que posee el cubo es identificado con el color (que representa el cubo) y que aprece en la parte superior del campo de juego. (Si el color es rojo, corresponde al jugador rojo, y si es blanco, corresponde al jugador blanco.)

En los juegos en que participa un solo jugador, si la computador decide ofrecer doblar la apuesta solamente pregunta si el jugador acepta (**YESacc**) o no acepta (**NOacc**). Si usted es el dueño del cubo y desea doblar la apuesta contra la computadora, ingrese el mensaje **YESdbl** cuando aparezca en la pantalla. La computador seguirá jugando si acepta la duplicación de la apuesta o deja de jugar si rehusa el ofrecimiento.

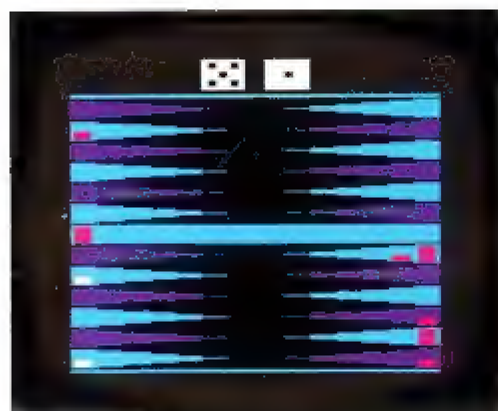
Tanto en las partidas con uno como con dos jugadores, si ningun jugador duplicara la apuesta, el cubo permanecerá verde y en la pantalla aparecerá el valor 1. En las partidas con dos jugadores, la computador seguirá preguntándoles por turno si desean ofrecer doblar la apuesta.

GAMMON Y BACKGAMMON

Si un jugador considue retirar todas sus piezas y el contrario no ha podido retirar **ninguna**, el juego recibe el nombre de **gammon**. En este caso el contrario pierde el doble de la apuesta (es decir, dos veces el valor que representa el número del cubo).



Si un jugador ha retirado todas sus piezas y el contrario todavía tiene algunas en la barra o en su campo interno, el juego se denomina **backgammon**. En este caso el contrario pierde tres veces el total de la apuesta (o sea el triple del valor representado por el número que aprece en el cubo). Pocas veces se da un backgammon entre jugadores expertos.



Si a un jugador le parece que va a sufrir un gammon o un backgammon, es aconsejable que se retire del juego después de rehusar la oferta de doblar la apuesta que le haga el contrario.

MODALIDAD DE COLOCACIÓN DE PIEZAS

Como se ha dicho antes, los selectores de grado de dificultad, derecho e izquierdo (**right difficulty** y **left difficulty**), se deben fijar en la posición **a** para jugar en la modalidad normal. Si se desea crear una modalidad de jeugo con colocaiòn de fichas, en que las piezas se pueden sacar una por una y colocarlas en diversas posiciones del tablero, basta con pasar a la posición **b** el selector de grado de dificultad izquierdo (**left difficulty**).

Cuando se juega en la modalidad de colocación de piezas, se usa el comando de control que tenga el mismo color de los dados en la pantalla. Esta modalidad de juego permite aplicar estrategias especiales y resolver problemas específicos. Tal como sucede en el juego normal, a esta modalidad la computadora no permitirá ocupar una misma casilla con colores opuestos mientras se mueven piezas en el tablero.

Para iniciar o continar el juego normal, basta con regresar a la posición **a** el selector de grado de dificultad izquierdo (**left difficulty**). Una vez que se ha vuelto a la modalidad normal, antes que la computadora vuelva a tirar dados, deben moverse las piezas correspondientes al color y número de puntos de los dados.

MOVIDAS INCORRECTAS

Normalmente la computadora no permite que se hagan movidas incorrectas. Sin embargo, existe una situación específica en la cual

la computadora permitirá que un jugador haga una movida incorrecta de una pieza utilizando los puntos de un solo dado, aunque no hayan casillas abiertas que correspondan al puntaje del otro dado.

Cuando se presenta esta situación, el juego entra en un estado provisorio de suspensión.



Observe el arreglo o disposición de las piezas blancas en el diagrama. En este caso, que servirá de ejemplo, al tirar los dados para el jugador blanco se obtienen 3 y 5 puntos. Si el jugador decide usar primero los 3 puntos moviendo una pieza de la casilla blanca 12 a la 9, también blanca, la computadora aceptará esta movida aunque era incorrecta.

Ahora no quedan casillas abiertas donde el jugador pueda mover piezas utilizando los cinco puntos restantes. La computadora permitió la primera movida y ha quedado esperando la segunda, que en este caso no se puede efectuar. En esta situación, la movida correcta del jugador blanco habría sido avanzar una pieza desde la casilla roja 12 hasta la casilla blanca 10 (empleando los 3 puntos) y en seguida pasarla de la casilla blanca 10 a la casilla 5, también blanca (utilizando los 5 puntos).

Si en un juego ocurriera una movida incorrecta como la descrita, habrían dos soluciones posibles. Una consiste en pasar al juego con colocación de piezas, fijando en la posición b el selector de grado de dificultad izquierdo (**left difficulty**), para devolver las piezas blancas a su posición anterior y luego efectuar la movida correcta. La otra solución consiste en oprimir el conmutador de reposición **game reset** y comenzar un nuevo juego.

ACEY DEUCEY

El juego "Acey Deucey" (que se pronuncia **èisi diúsi** y se deriva de dos palabras ingleses que significan "as" y "dos") es una variación del backgammon desarrollada por miembros de la Marina de EE. UU. Se parece a ciertas versiones del backgammon conocidas en la región del Mediterráneo, donde posiblemente tuvo su origen. Las relgas del Acey Deucey que usan los marinos pueden variar de un barco a otro y hasta entre jugadores; por lo tanto, no están normalizadas como en el caso del backgammon.

En la versión de Atari, todas las piezas comienzan colocadas en la barra y se pueden ingresar al tablero en cualquier momento con un tiro de dados. No es necesario ingresar una pieza desde la barra antes de poder mover otra, aunque dicha pieza haya sido tomada y devuelta a la barra.

Las reglas del backgammon se aplican al Acey Deucey en lo que respecta al movimiento de las piezas en el tablero, las casillas abiertas o cerradas, la toma de casillas o posiciones expuestas, el retiro de piezas y el empleo del cubo duplicador de apuestas.

Al jugador que logra "hacer un Acey Deucey," o sea sacar 1 y 2 puntos en un tiro de dados, se le permite elegir cualesquiera de las parejas de puntos (1 y 1, 2 y 2, etc.) que le resulten más ventajosas, después de hacer la movida de 1 y 2. Una vez que ha movido piezas con las parejas de puntos, el jugador también tiene derecho a un nuevo tiro de dados.



Después de hacer un Acey Deucey, se gira la perilla del comando de control y se ingresa el valor del dado izquierdo y en seguida se oprime el botón rojo del comando.

Los puntos del dado derecho cambiarán para igualarse con los del dado izquierdo, formando otra pareja de puntos. Vuelva oprimir el botón rojo y juegue sus parejas de puntos. Después de la ultima movida con las parejas, la computadora volverá a lanzar los dados y usted podrá efectuar otra movida.

Si después de la movida con las parejas de números usted tiene la suerte de hacer otro Acey Deucey, puede hacer otra jugada con los puntos 1 y 2 y luego elegir otra pareja de puntos.

Para el juego de Acey Deucey el selector izquierdo de grado de dificultad (**left difficulty**) debe quedar fijado en la posición a.

	BACKGAMMON				ACEY DEUCEY			
Juego N°	1	2	3	4	5	6	7	8
Número de jugadores	1	2	1	2	1	2	1	2
Cubo duplicador								



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

CO16973-17 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.